ATARI magazin

5 Sept./Okt. '96 6. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer

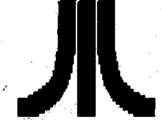




DFÜ Lexikon Teil 4

* NEU * NEU *

Quickjoy-Footpedal



Die tollsten Grafikadventures und Strategiespiele

MYSTIX Teil 2 "Das Strandhaus"

Für alle Abenteuerfreaks gibt es eine hervorragende Fortsetung von Mystix - World of Horror, das sich auf der Player's Dream Diskette 2 befindet. Auf einer beidseitig bespielten Diskette finden Sie noch mehr Abenteuer. Finden Sie den Schatz Ihres reichen Onkels Reginald. Aber Sie sind nicht alleine im Strandhaus Ihres Onkels, die ganze Verwandschaft ist bereits da, und die ist nicht gerade gewillt den Schatz zu teilen. Die grafische Aufmachung und die gute Bedienung machen dieses Adventure zu einem tollen Erlebniss.



Best.-Nr. AT 218 DM 9,90

Der Graf von Bärenstein

Das Strategiespiel mit ausgezeichneter Grafik und toller Musik. Erobern Sie Ihr Land wieder zurück, indem Sie mit viel Geschick und Planung die Armeen Ihres Feindes Knatzbert besiegen. Auch die Auswahl der richtigen Ehefrau kann sich positiv auf Ihr Vorhaben auswirken. Ein komplexes Strategiespiel mit viel Pfiff.



Best.-Nr. AT 167 DM 14,90

KAISER 2

Eines der besten Wirtschaftssimulationsspiele auf dem Atari jetzt wieder im Angebot von Power per Post. Dieses Spiel besticht durch seine hochauflösende Grafik, dem fesselnden Spielprinzip, das auch noch nach Monaten Spaß macht. Das Spiel ist für 1-4 Spieler ausgelegt. Die Spielidee ist vom Verwalter bis zum Kaiser hin die Adelskarriereleiter hinaufzuklettern. Treiben Sie Handel mit den verschiedensten Produkten. Erheben Sie Steuern, aber sorgen Sie auch dafür, daß es der Bevölkerung nicht schlecht geht. Bauen Sie sich auch einen eigenen Geheimdienst auf. Dieses Spiel ist so umfangreich und spannend wie es schon lange keines mehr war. Geliefert wird Kaiser 2 auf einer beidseitig bespielten Diskette und einer dt. Anleitung. Für alle Atari XL/XE mit mindestens 128 KB.

Best.-Nr. AT 140 DM 19,90

TAAM

TAAM ist ein Grafikadventure, welches von Futurevision (Mystix 1 & 2) programmiert wurde. So läßt bereits die Art des Spielens wieder alte Erinnerungen an Mystix 2 aufkommen.

Das Spiel macht Spaß, das Genre Adventure erfährt neue Proportionen auf dem XL/XE. Alles durch Joystick gesteuert, muß man nicht mehr lange nach Worten suchen, die man glaubt, daß sie der Parser versteht, es wird ja alles angezeigt. Vor allem ist das ganze Adventure sehr stimmungsvoll gehalten und läßt das richtige Feeling aufkommen.

Lassen Sie sich auf 2 vollen Diskettenseiten in vergangene Zeiten zurückversetzen, und genießen Sie dort die Abenteuer alter Mythen.

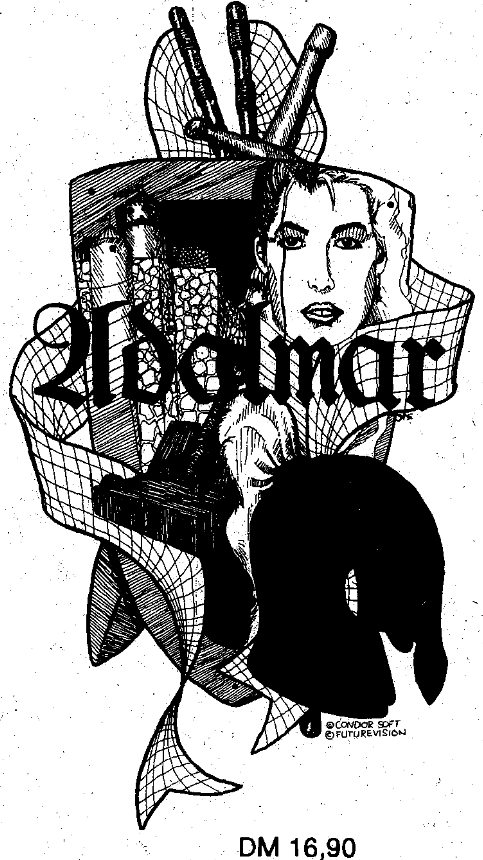
Best.-Nr. AT 219 DM 16,90

ADALMAR

Das Mittelalter, ein Zeitabschnitt in dessen Blütejahren es für einen Mann von gehobenem Range nichts wichtigeres gab als Ruhm und Ehre zu erlangen. Versetzen Sie sich nun in diese Zeit, genau gesagt in das 12. Jahrhundert. Überall dichte Wälder, hier und da ein kleines Dörfchen oder sogar schon mal ein winziges Städtchen.

Features des Programmes:

Komplexes Strategiespiel, verschiedene Actionsequenzen, viel Musik, Digisounds, stimmungsvolle Grafiken & Animationen, benutzerfreundliche Windowtechnik, Steuerung komplett per Joystick, Ramdisk-Unterstützung, abspeicherbarer Spielstand. So nun fackeln Sie nicht mehr lange, kaufen Sie sich das Spiel ADALMAR, und stürzen Sie sich in die Tiefen des Mittelalters, um Ritter zu werden.



Best.-Nr. AT 317 DM 16,90

Lieber Atari-Freund,

es liegt wieder ein schweres Stück Arbeit hinter uns. Alle Welt macht Urlaub und unsereiner muß am Comuter sitzen und schwitzen. Da hilft das ganze Jammern nicht, Ihr wartet bestimmt schon auf die neueste Ausgabe.

Nicht gerade leicht macht es uns auch die geringe Mitarbeit. In den Sommermonaten kommen so gut wie keine Beiträge für das Magazin rein.

Aber trotzdem haben wir wieder ein, zwar nicht ganz so umfangreiches wie gewohnt, interessantes Magazin zusammengestellt.

Ich hoffe, daß Sie sich nun gut erholt haben und um so aktiver werden. Also wieder ran an den Computer und schickt uns wieder Post.

S.O.S.-Gurtschein gültig bis 17.9.96

Den S.O.S.-Gutschein legen wir auch diesmal wieder bei, bitte denken Sie an den Gültigkeitstermin 17.9.96.

Es wird wieder Zeit für Bestellungen. Ich brauche nicht zu betonen, wie wichtig es für das Überleben des Magazins ist, daß sich in dieser Richtung etwas bewegt. Vielleicht sind ja noch einige Märker von der Urlaubskasse übrig.

Außerdem lege ich die Bestellscheine für das PD-MAG und das SYZYGY bei. In Zukunft sollten alle auch diese Magazine abonnieren.

So, nun wünsche ich Ihnen viel Vergnügen mit dem neuen ATARI magazin. Ich werde jetzt nach getaner Arbeit noch einige Tage die Sommersonne genießen.

Mit freundlichen Grüßen



Werner Rätz

P.S.: S.O.S.-Gutschein gültig bis 17. September 1996 !!!

INHALT

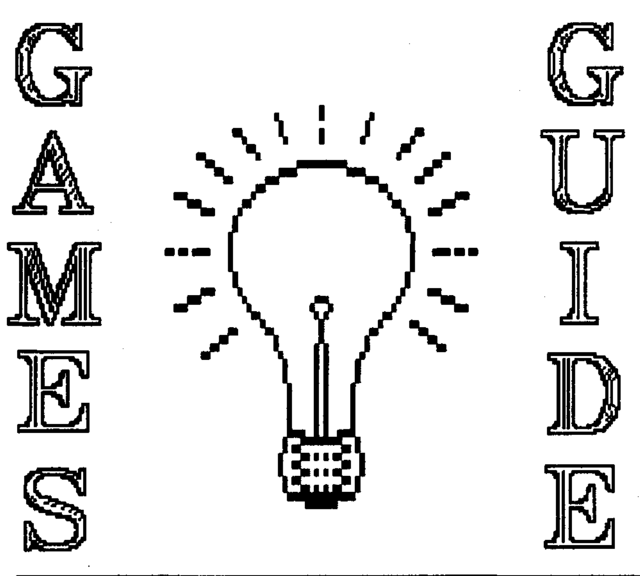
Einsendeschluß für Kleinanzeigen und für das Preisausschreiben ist der 4. Oktober

Beachten Sie bitte die Seiten

16 (Das Geburtstagsblatt)

17 (Sparangebote)

35 (Raus-Raus-Aktion)



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640
75006 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Hallo Spielefreaks!

Wieder einmal bin ich bis über die Augenbrauen in meiner Spieletips-Kiste verschwunden, um noch ein paar brauchbare Tips zu finden.

Hier nun das Ergebnis:

Pole Position 2

Einer der tollsten Gags dieses Spiels ist sicher der Boxenstop, aber hier verliert man immer viel Zeit. Wenn man an die Box fährt sollte man also nach Möglichkeit nur die Reifen wechseln und nur Tanken, wenn es sich nicht vermeiden läßt.

Kaiser

Da bei diesem Spiel zu Anfang die Preise für Land und Korn sehr niedrig sind, sollte man sich gleich einen größeren Vorrat anlegen, um so in Notzeiten gerüstet zu sein.

Auch ist es ratsam so schnell wie möglich in den Krieg zu ziehen, denn die Beute eines erfolgreichen Feldzugs übertrifft oft das normale Jahreseinkommen!

Adalmar

Wer Feste feiern kann sollte dies so oft wie möglich machen, denn so kann man schnell ein paar Punkte sammeln.

Beach Head 2

Bei der Truppenlandung aus dem Hubschrauber sollte man in mittlerer Höhe bleiben und die Truppen in größerer Zahl, aber möglichst weit verteilt abwerfen. So kommen ca. 50-60% der Männer durch!

Screaming Wings

Wenn man auf Space drückt macht das eigene Flugzeug einen Looping, bei dem man nicht getroffen werden kann. Allerdings steht einem dieser Looping nur 3 mal pro Level zur Verfügung.

Nun noch ein paar Freezerpokes:



Cheats für diverse Spiele (alle Angaben in Hexadezimal!):

H.E.R.O.

9C01:60 Keine Gegner

Bouble Trouble

068F:X,

2DDE:X Leben

Arkanoid

37F6:X Leben

Firefleet

00B4:FF Leben

Fire Chief

2F80:99 99 Leben

5047:05 Leben im Feuerlevel

Drop Zone

05AB:X Anz. der Smartbombs

05AC:X Leben

Diamonds

0605:0B Leben von Spieler 1&2

Airstrike 2

0665:09 Leben Sp. 1

0666:09 Leben Sp. 2

Fort Apoc.

00FC:X X=Leben

Flip&Flop

0087:99 Leben

008E:99,

008F:99 Zeitablauf

Und nun zum Schluß noch die Tastenbelegung zu

Starriders 2

W - Umschaltung Laser/Atombomben (für Angriff auch feindliche Städte)

T - Umschaltung Scanner/Statusbildschirm

S - Schilde An/Aus

Space - Übersicht Raumsektor, von hier aus läßt sich der Hyperantrieb starten!)

So, das war's dann auch schon mal wieder. Ich hoffe Ihr könnt mit den Tips etwas anfangen und sage Tschüß bis zum nächsten mal, Euer

Sascha Röber

HUGOJAGT XL

Vor ein paar Tagen habe ich in älteren ZONG's gestöbert. Neugierig hat mich eine Spielbeschreibung gemacht, und so habe ich mir das Spiel HUGOJAGT eingeladen. Es ist von Stefan Dorndorf in BASIC progammiert und hat mich sofort begeistert. Die Spielidee, die Grafik und der Sound, alles gut aufeinander abgestimmt, haben mich richtig gefesselt. Einfach toll gemacht!

Bis zum Level 3 ging es mit einigen Knobeleien und mit den üblichen Fehlschlägen gut. Doch dann kam das Gespenst! Weil ich kein reaktionsschneller Typ bin, war hier für mich das Spiel zu Ende, denn das Gespenst packte mich immer.

So schnell aufgeben? Nein!

Ich habe darum ins Listing gesehen und für den Spielverlauf wichtige Stellen festgestellt:

- Zeile 95 sorgt für das Erscheinen des Gespenstes in den Leveln 3, 5, 7 und 9. Die 1. Anweisung legt die Bedingung fest unter der es erscheint. Die 5. ist die Kollisionsabfrage. Sonst hat die Zeile absolut keinen Einfluß auf den Programmablauf.

- In Zeile 705 wird mit L=3 die Zahl der Leben festgelegt.

- Durch die Wertzuweisung P1=30 in der Zeile 750 erhält man am Spielanfang 30 Pillen. in der Zeile 710 wird lediglich der Anfangswert der Pillen auf den Bildschirm gedruckt.

- LV=4, in der Zeile 350, ist für den Sprung von Level 1 nach 4 zuständig.

Mit den Schlußfolgerungen aus diesen Informationen gab es immer noch eine sehr spannende Hugojagt, diesmal bis zum Ende.

Nun noch einige Spielhinweise:

- Hat man im 1. Level die 1 aufgenommen, kann man <8> und <START> drücken, dadurch springt man in Level 4.

- im 4. Level hat man die Möglichkeit, nach nehmen der 3 (1 und 2 nicht vergessen), mit <5> und <START> ins Level 7 zu kommen.

- Nur <START> beendet das Spiel.

- Es ist auch gut sich für die Level 3, 8 und 9 eine Karte zu zeichnen. Kommt man auf ein Fragezeichen ist es dunkel. Ehe man das nächste Fragezeichen zum einschalten des Lichtes erreicht, ist man oft schon tot.

- Im 9. Level nicht die linke, sondern die obere 9 nehmen!

Wer das Spiel nicht hat, dem kann ich empfehlen sich ZONG 04/90 zu kaufen. HUGOJAGT.BAS ist auf der Seite 2. Ich hoffe nur, daß es bei KE-Soft noch zu bekommen ist.

Viel Spaß wünscht

Gerd Glaß

Zahlenrätsel

	10	11	20		11	4	9	2		11			
2	8		14	20	3		22	1	2	18	2		
22	11	8		6	2	8		12	8	2	5	4	
11	19	11	15	2		17	22	2		8	4	17	
3		18	2		3	10	11	22	22		17	10	
10	8	2	9	3	2		14		11	3		2	
1	1		10	2	9	9	2		10	2	1	22	
7	2	9	1	10		2	22	3	10	2	8		
1 I	19 G	2 E	22 L		10	20	22	23	2		2	24	
10	2	8		25	2		2	8		3		17	
11		15	17	19	2	22		17	3	10	2	9	
2	4	2	8		8	17	3	3		11	22	10	
10	11	9	10	2		3	17	3		8	1	17	

1 I	2 E	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19 G	20
21	22 L	23	24	25
26				

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben.

Viel Glück wünscht

Lothar Reichardt

Laden und Speichern mit PRINT und INPUT

Das Laden und Speichern größerer Datenmengen, z.B. Fontdaten, ist in Turbo-Basic sehr einfach mit BGET und BPUT möglich. Diesen Befehl gibt es in ATARI-Basic nicht, deshalb muß man hier (sofern man keine Maschinenroutine einsetzt) mit den Befehlen GET und PUT arbeiten.

Diese haben jedoch den Nachteil, daß sie sehr langsam sind und man lange warten muß, bis ein Font, ein Bild oder eine sonstige Maschinenroutine geladen oder gespeichert wurde.

Es gibt aber auch noch eine andere Möglichkeit, nämlich die Befehle PRINT und INPUT, mit denen man gleich einen Satz Daten von einer bestimmten Länge auf Diskette schreiben oder von ihr lesen kann (das funktioniert ähnlich, wie das Abspeichern und Laden eines Listings mit LIST und ENTER). Dazu muß man die Daten nur in einen String packen.

Mit den unter diesem Text stehenden Routinen kann man den String F$ mit PRINT abspeichern (Zeile 120 bis 260) und danach mit INPUT (Zeile 300 bis 390) wieder laden.

Dabei tritt nur das Problem auf, daß die zu ladenden/speichernden Abschnitte immer dieselbe Länge haben müssen und es hier zu Problemen kommen kann, wenn der String kürzer oder länger ist.

Das kann man umgehen, indem man die Länge immer mitkontrolliert und am Ende bei Bedarf den Abschnitt verkürzt, wie es hier in Zeile 230 passiert.

Der String kann somit jede beliebige Menge annehmen (in diesem Beispiel wurde er nur deshalb auf 899 Zeichen dimensioniert, weil er dadurch nicht genau mit den Abschnitten aufgeht und man so sehen kann, daß es trotzdem geht).

Die Varable LAENGE legt die Länge des Abschnitts fest, die wegen der Speichertechnik 255 nicht überschritten werden sollte. In Zeile 110 wird der String mit einem Zeichenmuster gefüllt.

Wenn man das Programm mit RUN gestartet hat, wird zuerst abgespeichert. Schreibt man danach GOTO 300, wird der String wieder eingeladen und anschließend zur Kontrolle auf dem Bildschirm ausgegeben.

Viel Spaß beim Arbeiten mit diesen schnelleren Routinen!

Thorsten Helbing

(WASEO)

LISTING

```
REM SAVE "D:LADSPEI.BAS
10 REM
20 REM * STRINGS LADEN / SPEICHERN *
30 REM • MIT PRINT UND INPUT       *
40 REM * GESCHRIEBEN VON WASEO     *
50 REM
100 DIM F$(899):LAENGE=200
110 F$="#%+*=":F$(895)="#%+*=":F$(6)=F$
120 REM * STRING SPEICHERN •
130 N=LEN(F$):X=1
140 DIM TEIL$(LAENGE)
150 CLOSE #1:OPEN #1,8,0,"D:FILENAME.EXT"
160 ANZ=INT(N/LAENGE)
170 ? #1,ANZ
180 FOR I=0 TO ANZ
190   TEIL$=F$(X,X+LAENGE-1)
200   ? #1;TEIL$
210   ? X,LAENGE
220   X=X+LAENGE
230   IF X+LAENGE>N THEN ALAENGE=LAENGE:
      LAENGE=N-X+1
240 NEXT I
250 CLOSE #1
260 LAENGE=ALAENGE
270 END
300 REM * STRING LADEN *
310 X=1:F$=" ":F$(899)=" ":F$(2)=F$
320 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,"D:FILENAME.EXT"
330 INPUT #1,ANZ
340 FOR I=0 TO ANZ
350   INPUT #1;TEIL$
360   F$(X)=TEIL$
370   X=X+LAENGE
380 NEXT I
390 CLOSE #1
400 ? F$
```

Wahlcursor

Wenn man ein eigenes Programm schreibt, in dem bestimmte Eingaben eingetippt werden müssen, kann man den internen Curser des ATARI XL/XE mit POKE 752,0 einschalten und somit zeigen, wo das nächste gedrückte Zeichen erscheinen wird.

Oftmals erscheint einem der Cursor aber zu klobig, und wenn er sich dann an einer Stelle befindet, wo z.B. eine dicke Linie eine Grenze markiert, wirkt er sogar störend, weil man ihn dann von der Linie nicht mehr unterscheiden kann.

Mit der unten stehenden Routine kann man sich nun für den Cursor jedes beliebige andere Zeichen, egal ob normal oder Grafikzeichen, aussuchen.

Dieses erscheint dann anstelle des normalen Cursors auf dem Bildschirm, über den man sich wie gewohnt mit den Pfeiltasten frei bewegen und mit Delete löschen kann. Dabei wird geschickt mit den Registern 85 (Spalte) und 84 (Zeile) gearbeitet, in denen das Betriebssystem die momentane Cursorposition hineinschreibt. Ist man fertig, kann man die Routine mit der ESC-Taste wieder verlassen.

Viel Spaß beim Ausprobieren!

Thorsten Helbing (WASEO)

```
0 REM SAVE "D:WAHLCURS.BAS
10 REM ********************************
20 REM
30 REM Schreiben mit einem Wahlcursor
40 REM in ATARI-Basic von WASEO 1996
50 REM
60 REM ********************************
70 REM
80 GRAPHICS 0:DIM Z$(1)
90 ? "****** Schreiben mit Wahlcursor ******"
100 ? "Welches Cursorzeichen ";
110 INPUT Z$
120 POKE 710,5:POKE 752,1:? CHR$(125);
130 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,"K:"
140 ? Z$;CHR$(30);
150 GET #1,TASTE
160 IF TASTE=125 THEN POKE 85,1:POKE 84,0
170 SPAL=PEEK(85):ZEIL=PEEK(84)
180 IF TASTE=27 THEN CLOSE #1:GRAPHICS 0:END
190 POSITION SPAL,ZEIL:? " ";
200 ? CHR$(30);
210 IF TASTE=155 THEN SPAL=40
220 IF TASTE=28 THEN ZEIL=ZEIL-1
230 IF TASTE=29 THEN ZEIL=ZEIL+1
240 IF TASTE=30 OR TASTE=126 THEN SPAL=SPAL-1
250 IF TASTE=31 THEN SPAL=SPAL+1
260 IF TASTE>27 AND TASTE<32 OR TASTE=126 OR
    TASTE=155 THEN SPAL=SPAL-1:GOTO 280
270 POSITION SPAL,ZEIL:? CHR$(TASTE);
280 IF SPAL+1>39 THEN SPAL=1:ZEIL=ZEIL+1
290 IF SPAL+1<2 THEN SPAL=38:ZEIL=ZEIL-1
300 IF ZEIL<0 THEN ZEIL=23:IF SPAL=38 THEN SPAL=1
310 IF ZEIL>23 THEN ZEIL=0
320 POSITION SPAL+1,ZEIL:? Z$;
330 ? CHR$(30);
340 IF SPAL+1=39 THEN ? CHR$(28);
350 GOTO 150
```

Knobeleien - Rätzeleien

Oh Wunder, diesmal erreichte mich sogar wieder eine Lösung für unsere Knobelei. Sie stammt von Daniel Köthe aus Chemnitz und Ihr findet sie hier im Anschluß. Schwer war's diesmal ja wirklich nicht.

Eine Bitte noch, wenn Ihr mir Lösungen per Post schickt: Wenn es ATARI-Disketten sind, bitte formatiert sie in DOUBLE DENSITY, falls Ihr die Möglichkeit habt. Ich muß die Artikel nämlich im PC-Format abliefern, so daß ich eine Medium-Disk erst umständlich hin- und herkonvertieren müßte. Am besten ist immer noch eine Mail oder zu der Diskette noch ein Ausdruck.

Die neue Aufgabe geht wieder ins Unlösbare:

Gesucht wird die größte Näherung für die Zahl Pi.

Hierbei gibt es recht viele Möglichkeiten, da es wie gesagt immer nur Näherungen geben kann. Mal sehen, wer die beste und schnellste Version einer Näherung programmieren kann.

Zur kleinen Hilfe hier ein paar Namen, die sich diesem Problem schon einmal gewidmet haben:

John Machin, William Shanks und good old Gauß.

ENIAC, einer der Urväter des Computers brauchte für die ersten 2037 Stellen 90 Stunden, 1983 ermittelten Japaner 16.777.216 Stellen, mal sehen, was der ATARI hergibt ;)

Frederik Holst

Lösung zur Knobelaufgabe 4/96

Hallo Frederik

Hier ist eine Lösung für die Knobelaufgabe aus dem Atari Magazin 4/96.

Das Programm habe ich mit dem Assembler von Thorstem Karwoth V.2.4 geschrieben. Das SRC File ist ASCII und müßte auch von anderen Assemblern gelesen werden können. Die Integer Multiplikation und Division ist aus einem alten Atari Magazin. Ich habe sie auf 16 bit erweitert, da ja Zahlen bis 10000 brechnet werden müssen.

Das Programm beginnt mit 9999, weil die erste Zahl ja kleiner als 10000 sein sollte. Es wird immer eine Schleife von 1 bis zur Hälfte der gerade aktuellen Zahl durchlaufen. Im Listing nenne ich diese Zahl c2. Die aktuelle Zahl c1 wird nun durch c2 geteilt und das Ergebnis wieder mit c2 multipliziert; ist es gleich c1, dann ist es ein Teiler und wird zur Teilersumme su dazuadiert.

Am Ende dieser Schleife wird getestet, ob die Teilersumme su größer der Zahl c1 ist. Ist dies der Fall, so wird sie auf den Bildschirm ausgegeben. Wenn nicht wird die altuelle Zahl um eins vermindert. Es gibt bestimmt noch bessere und schnellere Algorithmen, aber ich bin ja kein Mathematik-Student. Falls es noch Fragen zum Listing geben sollte ist hier meine Adresse:

Daniel Köthe, Ortelsdorfer Str.15, 09131 Chemnitz

Übrigens finde ich die Knobelaufgaben sehr gut, aber leider hatte ich bis jetzt keine Zeit zum programmieren. Mach weiter so !

Listing zur Lösung für die Knobelaufgabe aus dem ATARI Magazin 4/96

```
ORG $A800
m1:EQU $F6 ; 32bit
m2:EQU $F9 ; 32bit
erg:EQU $E8 ; 32 bit
zsp:EQU $EC
z:EQU $F0
c1:EQU $F2
su:EQU $F4
c2:EQU $E0
h1:EQU $0600
h2:EQU $0602
 ;
 ;
 ;
 ;
mult:LDA #$00 ; m1 16bit
STA erg ; m2 16bit
STA erg+1 ; erg 24 bit
STA m2+2
 ;
loop:LDA m1+1 ; m1=0 ?
BNE ok
LDA m1
BNE ok
RTS
 ;
ok:LDA m1
AND #$01 ; gerade ?
BEQ nadd ; ja
 ;
LDA erg
CLC
ADC m2
STA erg
LDA erg+1
ADC m2+1
STA erg+1
 ;
nadd:CLC
ROR m1+1 ; m1/2
ROR m1
 ;
ASL m2 ; m2*2
ROL m2+1
ROL m2+2
JMP loop
 ;
 ; -------------------
 ;
div:LDA #$00
STA erg
STA erg+1
STA zsp
STA zsp+1
LDA #1
STA z
 ;
shift:BIT m2+1
BMI schl
INC z
ASL m2
ROL m2+1
JMP shift
 ;
schl:LDA m1
SEC
SBC m2
STA zsp
LDA m1+1
SBC m2+1
STA zsp+1
 ;
PHP
ROL erg
ROL erg+1
PLP
BCC neg
LDA zsp
STA m1
LDA zsp+1
STA m1+1
 ;
neg:LSR m2+1
ROR m2
DEC z
BNE schl
RTS
 ;
 ; -------------------
 ;
run:LDY #0
LDX #$00
r1:LDA tab,X
STA (88),Y
INY
INX
CPX #80
BNE r1
LDA #$10 ; c1=$0001
STA c1
LDA #$27
STA c1+1
 ;
 ; -------------------
 ;
s4:LDA #$00 ; su=0
STA su
STA su+1
 ;
s8:SEC
LDA c1
SBC #$01
STA c1
LDA c1+1
SBC #$00
STA c1+1
 ;
LDY #47 ; anzeige
LDA c1 ; zahl
STA h2
LDA c1+1
STA h2+1
JSR print
 ;
s1:LDX #$01
LDY #$00
 ;
 ;
LDA c1
STA c2
LDA c1+1 ; c2=c1
STA c2+1
 ;
LSR c2+1 ; c2/2
ROR c2
 ;
 ; -------------------
 ;
s0:LDA c1 ; c1=m1
STA m1
LDA c1+1
STA m1+1
 ;
STX m2 ; c2=m2
STY m2+1
 ;
JSR div ; erg=c1/c2
 ;
LDA erg
STA m1
LDA erg+1
STA m1+1
STX m2
STY m2+1
 ;
JSR mult ; erg=erg*c2
 ;
LDA erg
```

```
CMP c1
BNE s3 ; kein teiler
LDA erg+1
CMP c1+1
BNE s3 ; kein teiler
 ;
CLC  ; su=c1+su
TXA
ADC su
STA su
TYA
ADC su+1
STA su+1
 ;
 ;
s3:CPY c2+1
BNE s2
CPX c2
BEQ s10
 ;
s2:INX  ; c2+1
BNE s0
INY
BNE s0
 ;
 ; ------------------
 ;
s10:LDA c1+1
CMP su+1 ; su>c1 ?
BEQ s5 ; su=c1
BCC s6 ; su>c1
s7:JMP s4 ; su<c1
 ;
s5:LDA c1
CMP su
BCS s7
 ;
s6:LDY #65 ; anzeige
LDA su ; teilersumme
STA h2
LDA su+1
STA h2+1
JSR print
 ;
LDX #$00
LDY #80
r2:LDA tab1,X ; anzeige
STA (88),Y ; text
INX
INY
CPX #40
BNE r2
 ;
s12:LDA $D01F
CMP #5 ; select ?
BEQ s13
CMP #$06 ; start ?
BNE s12
 ;
LDY #65 ; loeschen
LDA #$00 ; teilersumme
STA h2
STA h2+1
JSR print
 ;
LDX #$00 ; loeschen
LDY #80 ; text
LDA #$00
r3:STA (88),Y
INX
INY
CPX #40
BNE r3
 ;
JMP s4
s13:RTS
 ;
 ; ------------------
 ;
print:LDA #$10 ; m2=10000
STA c2
LDA #$27
STA c2+1
LDX #5
LDA h2
STA h1
LDA h2+1
STA h1+1
 ; ------------------
o1:LDA h1
STA m1
LDA h1+1
STA m1+1
LDA c2
STA m2
LDA c2+1
STA m2+1
JSR div
 ;
LDA erg
CLC
ADC #16
STA (88),Y
INY
 ;
LDA m1
STA h1
LDA m1+1
STA h1+1
LDA c2 ; c2/10
STA m1
LDA c2+1
STA m1+1
LDA #$0A
STA m2
LDA #$00
STA m2+1
JSR div
LDA erg
STA c2
LDA erg+1
STA c2+1
DEX
BNE o1
RTS
tab:ASC % Loesung Aufgabe
4/96 von Daniel Koethe %
ASC %  Zahl:00000
Teilersumme:00000      %
tab1:ASC %  Start weiter
Select-Ende            %
```

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

Internet per Mail

Leider ist wohl noch nicht jeder von Euch in der Lage über einen vollwertigen Internet-Anschluß zu verfügen. Dies ist um so ärgerlicher, da es im Netz eine Menge interessanter Infos gibt, die man sich nicht entgehen lassen sollte, z.B. FTP-Server mit ATARI-Software, die Emulatoren und vieles mehr.

Nun gibt es aber mehrere Möglichkeiten, sich mit einem normalen Mail-Account dieser Internet-Dienste zu bedienen. Wenn Ihr also irgendwie Adressen in der Form name@server.doma.in adressieren könnt, dann sind folgende Adressen sicherlich von Interesse für Euch:

Für Archie-Dienste (Suchen nach Files auf FTP-Servern) existiert folgende Mail-Adresse:

archie@archie.th-darmstadt.de

Wer Gopher ansteuern möchte, bedient sich folgender:

gophermail@eunet.cz

Ja, und es ist sogar möglich WWW-Seiten zu laden. Vorraussetzung ist dann natürlich wieder ein WWW-Viewer wie es sie z.Z. aber leider nur auf dem PC gibt. Die gesaugten Seiten kann man sich dann offline anschauen. Verweise anzuklicken versagt dann jedoch:

w3mail@gmd.de

und im Body:

get -img http://

Das normale Bestellen von Files auf FTP Servern funktioniert bei:

bitftp@vm.gmd.de

Lange WWW-Seiten oder Files in WWW-Seiten sollten falls w3mail versagt auch mit gopher probiert werden.

Die Funktionsweise dieser Server ist sehr umfangreich. Am besten ist, man schickt eine Testmail mit HELP im Body bzw. im Betreff an sie, dann erhält man eine Liste mit allen Befehlen.

Für FTP sollten entsprechende Entpacker bereitstehen (ZIP, ARJ, ARC).

Wichtig ist noch zu sagen, daß diese Dienste kostenlos sind! Ich bitte aber alle darum, dies nicht für sinnlose Aktionen zu mißbrauchen, da sonst zu befürchten steht, daß diese Server "dichtmachen".

Hallo Atarifreunde!

In der letzten Ausgabe des Atari-Magazins habe ich Euch meinen neuen Softwareversand einmal kurz vorgestellt. In den letzten 2 Monaten hat der PD-World-Versand sein Angebot noch erheblich erweitern können, so daß ich ab sofort über 150 unterschiedliche Softwareprodukte und zusätzlich noch etwa 500PD's im Angebot habe!

Wer Informationen und Preislisten haben möchte, sollte mir DM 1.30 in Briefmarken zuschicken. Dafür gibt's dann die aktuelle Infodisk mit allen Angeboten und auch Informationen ber den PD-Mag Club!

Ach ja, der PD-Mag Club plant für die JHV eine kleine Basic-Demo. Wer Lust hat kann sich gerne mit einem Part bis 200 Sektoren Gesamtlänge beteiligen.

Dies ist gleichzeitig ein Wettbewerb. Die besten Demoparts bekommen tolle Preise, es stehen Spitzenprogramme wie Draconus, Ninja Commando oder Techno-Ninja zur Verfügung! Wenn mindestens 6 Parts zusammenkommen, werde ich Preise im Wert von ca. 250,- DM verteilen! Also mitmachen Leute!!!!!

Schreibt an:

PD-World Versand, Bruch 101, 49635 Badbergen, Tel. 0161/1507608

Nun noch eine Antwort auf den Text

Hardwareprobleme

der letzten Ausgabe:

Als Drucker für unseren Atari hat sich der Star LC10 sehr bewährt. Es ist ein Epson-Kompatibler 9 Nadler, der mit einem Centronics-Interface am Atari betrieben werden kann. Der größte Vorteil dieses Druckers ist, daß man in fast jedem Laden ein Farbband dafür kaufen kann!

Im Grunde läßt sich aber fast jeder Drucker am Atari betreiben, den man auf einen Epson-Standart einstellen kann. Auch die Verwendung von Tintenstrahldruckern ist möglich!

Nun noch zu dem Netzteil. Hast Du es schon mal beim ABBUC versucht? Wenn nein, hier ist die Adresse:

ABBUC e.V.,Wieschenbeck 45, 45699 Herten

So Herr Emde, ich hoffe diese Infos helfen Ihnen weiter!

Sascha Röber

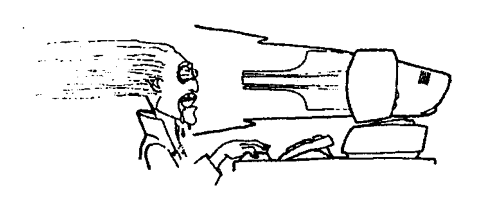
Neues aus der Emulatoren-Welt

Der ATARI XL-Emulator XL-it ist inzwischen in der Version 0.14 erhältlich. Die Geschwindigkeit wurde nochmals stark verbessert und auch die Soundausgabe hat im Vergleich zu Crossformer den Vorsprung ausbauen können, denn es werden jetzt original ATARI Samples verwendet!

Um die erweiterten Modi des ATARI anzeigen zu können, wird auf die extended VGA Auflösung 320*240 zurückgegriffen. Anzeigefehler wie z.B. bei Decathlon treten nicht mehr auf (obwohl hier immer noch der "Decathlon" Schriftzug auf dem Kopf steht).

Kommunikationsecke

Interessant sind die Pläne des Autors Markus Gietzen die DOS-Version weiterhin als Freeware zu vertreiben. Geplant ist aber auch eine kommerzielle Version für WINDOWS 95 herauszubringen, die dann eine angepasste grafische Oberfläche enthalten soll. Fraglich ist z.Z. allerdings noch, wann diese Version erscheinen wird, da der Autor natürlich noch andere Dinge zu tun hat, als für den Emulator zu programmieren ;).



Eine neue Version von IMG2PATH ist ebenfalls inzwischen erschienen. Diese ist nun in der Lage auch Enhanced Density Disketten zu erstellen und einzelne Files auf der Festplatte zu einem File zusammenzufassen, was in Zusammenhang mit XL-it sehr nützlich ist. Das extrahieren und löschen ist ebenfalls möglich.

Frederik Holst

Internet Online

von Harald Schönfeld

In dieser Folge geht es um den Spieleklassiker Blue Max, das XEGS System, die Newsgroup comp.sys.atari.8bit und um das britische ATARI magazin "ST format".

Subject: Re: Blue Max

Date: 19 Jul 1996 03:39:37 -0400

From: eplicon@aol.com (Eplicon)

> Anyone have instructions for this game anywhere? I'd like to decipher what the abbreviations near the score are for, and also how to land the plane!

The four letters represent the damage you have received from enemy fire. B is for Bombs (you can actually still bomb, but but not effectively), F is for Fuel (most important item!), M is for movement (joystick response will be slower) and G is for guns. When all four are gone, and you get hit again, the plane is kaput and will crash.

To land the plane, when you hear the bell ring, push the fire button. You will see the "R" (runway) to "L." It takes some timing to get it right. Also, if you land just perfectly (begin the descent just about halfway before the airstrip building), no enemy bombers will come. Also, since timing is part of your ranking, if you decide something doesn't needs to get fixed, just push the button, and it proceeds to the next item. It's somewhat risky, but still playable.

Also, don't bomb your own airstrip...the results are not too pleasing.

Subject: Re: Blue Max

Date: 20 Jul 1996 18:56:16 GMT

From: ellman@xs4all.nl (ellman)

Also, don't bomb your own airstrip...the results are not too pleasing.

Ah yes, I remember. When running it on my 800XL, this crashed the game. I also tried bombing my own airstrip when using a translator to emulate the Atari 400 (don't ask me why I did this), and it didn't crash, but I can't remember what happened.

Ah yes... those were the days when games were games. Forget D**M, give me Boulderdash any day.

Subject: Welcome to comp.sys.atari.8bit!

Date: 21 Jul 1996 14:46:49 GMT

From: Michael Current <MCURRENT@carleton.edu>

Welcome to comp.sys.atari.8bit, the Usenet newsgroup for discussion

Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

Machen Sie mit und schicken Sie uns Beiträge zu

1) Games Guide (Karten, Lösungswege)

2) Tips & Tricks

3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)

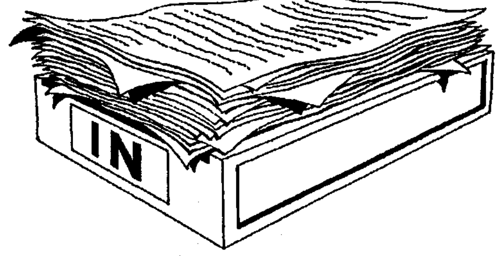
4) Programmierwettbewerb

5) Kleinanzeigen

6) Was Ihnen sonst noch einfällt

Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!



Es grüßt

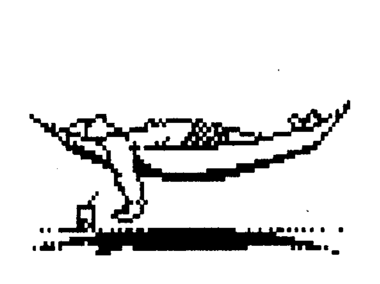
Werner Rätz

Werner Rätz

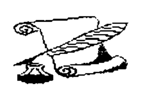
Kommunikationsecke

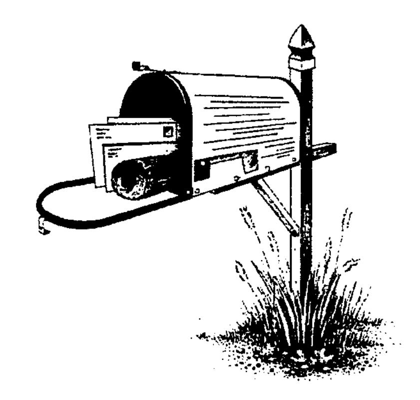
Laßt Euch nicht hängen, die Kommunikationsseiten stehen zu Eurer freien Verfügung!!! Schreibt einfach an das ATARI magazin

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!









Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: Deutschland

Preisfrage: Wie lange ist der S.O.S.-Gutschein gültig ?

Einsendeschluß ist der 4. Oktober 1996

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens!!!

Jeweils ein Gutschein in Höhe von 10,- DM gehen diesmal an:

Ronald Gaschütz, Reinhardt Hantke,Andreas Rotzoll, Steffen Schneidenbach, Robert Kern, Sebastian Wodarski, Uwe Pelz, Klaus-Dieter Bender, Joachim Ullrich, Albert Hackl

Herzlichen Glückwunsch

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1.-10. Preis

Gutschein in Höhe von 10,- DM

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Kommunikationsecke - Aus für ATARI

about the Atari 8-bit family of computers. These include the 400, 800, 1200XL, 600XL, 800XL, 65XE, 130XE, and the XE Game System.

Users of comp.sys.atari.8bit actively maintain the following three Periodic Informational Postings:

Atari 8-Bit Computers: Frequently Asked Questions / Michael Current

This posting contains a list of Frequently Asked Questions (and their answers) about Atari 8-bit computers.

Regularly posted to comp.sys.atari.8bit comp.answers and news.answers ftp://rtfm.mit.edu/pub/usenet-by-group/news.answers/atari-8-bit/faq http://www.cs.ruu.nl/wais/html/na-dir/atari-8-bit/faq.html Or request from mailto:mcurrent@carleton.edu

Atari 8-Bit Computers: Vendors and Developers / Michael Current

This posting contains a comprehensive list of vendors, developers, publishers, and repair shops for Atari 8-bit computers and their users.



Regularly posted to comp.sys.atari.8bit comp.answers and news.answers ftp://rtfm.mit.edu/pub/usenet-by-group/news.answers/atari-8-bit/vendev http://www.cs.ruu.nl/wais/html/na-dir/atari-8-bit/vendev.html Or request from mailto:mcurrent@carleton.edu

The Unofficial Atari 8-bit New User, Emulator Help FAQ / Bill Kendrick

Bill and his FAQ are excellent sources for information on basic usage of the 8-bit Atari, and for information on the 8-bit Atari emulators which run on other computing platforms.

Posted to comp.sys.atari.8bit irregularly. http://zippy.sonoma.edu/~kendrick/nbs/new_and_emu.html

Or request from mailto:kendrick@zippy.sonoma.edu

Subject: OFFICIAL : ST FORMAT Closure

Date: Mon, 22 Jul 1996 17:02:17 +0100

From: frank@support.tachyon.co.uk (Frank Charlton)

Organization: Tachyon CommunicationsNewsgroups: comp.sys.atari.st

It is with great sadness that I can finally officially confirm the rumours that have been drifting about online for the past week or so. Future Publishing has ceased publication of ST FORMAT magazine. Issue 86, dated September 1996, will be the final issue on sale.

If you have unanswered subscription problems, you should contact Future Publishing's Subs Dept., either via email to subs@futurenet.co.uk or by calling 01225-822511. If you have any queries about other matters related to the magazine, you should contact Nick Peers (npeers@futurenet.co.uk) by calling 01225-442244. Alternatively, you can mail me at frank@support.tachyon.co.uk or Frank.Charlton@dial.pipex.com.

We're all very sad to see STF close, especially so close to the Atari Shows in September. Although STF will not be officially in attendance, you should find one or two us at the Birmingham show, and possibly the London one. Don't forget to stop by and say hello :)

I'm sure I speak for all of the STF writers and contributors past and present when I say we've had masses of fun producing the magazine. Never have I seen a market with such a level of closeness and friendship as I have with fellow ST and Falcon users. While some of the team will no doubt drift away, Andy and I certainly intend to stay active in the Atari market. Ad.Lib BBS is still here, and I will be contributing work to the excellent AtariPhile disk/web magazine. Other projects are on the go too, but it's not my place to say anything about that :) Someone will doubtless fill you all in on what's happening soon, so don't pester me with emails :)

Rather than see years worth of STF work go to waste, I've compiled a website - A3, the Atari Article Archive. Eventually, this will contain every piece of work by most of STF's writers, as long as we hold the copyright. An early version is active now, and you can drop into

http://www.netkonect.net/tachyon/A3 to take a look.

Sorry again to let you all stew among the rumours, but none of us were in a position to make any kind of statement until today. I'm posting this message across related Atari Internet newsgroups, NeST, and the CIX conferencing system. You have my permission to reproduce this message across any other BBS echo or local areas, as you see fit. This message may not be reproduced in part or whole by any publications though - purely via the BBS and Internet news networks. If anyone wants to use it for any other purpose, contact me. The sole excep-

Kommunikationsecke - Auf der Kirmes

tion to this rule is AtariPhile, who may use this if they require.

I'll be back in this conference soon to chat and answer questions, but in the meantime - take care, and enjoy the final issue of STF.

Frank Charlton, STF Technical Editor and Writer, 1992-1996.

Subject: Re: DOES XEGM have an 800 mode?

Date: Sat, 20 Jul 1996 18:44:23 -0400

From: "Mr. Maddog" <mrmad-dog@prolog.net>

> Can you go into "800" mode on an XEGM by holding down the option and start keys? I want to play some old cassette-loading games that don't seem to work in regular XEGM mode.

The XEGS(The proper name of the XE Game System), is as far as hardware goes...a 65 XE computer; also same as the 800XL model. You should be able to load cassette games while holding down 'Start' while turning it on.

To get it to play games that only run on the 800, get Fix-XL or the Translator disk which should be in a PD library somewhere. Hope this helps...

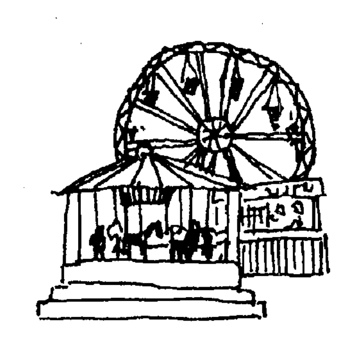
Eric Noss

Sascha Röber auf Achse

Hallo liebe Atari-Magazin Leser!

Schon oft wurde ich gefragt, warum es manchmal 2 Wochen dauert bis ich Briefe beantworte oder warum ich nur ein Funktelefon habe usw. Nun die Antwort darauf ist recht einfach und ich hab' sie schon vielen Leuten gegeben. Ich bin von Beruf Schausteller und daher immer auf Achse! Schausteller also, hm, was genau ist das eigentlich???

Nun, Schausteller sind diejenigen, die auf allen Kirmesplätzen dafür sorgen, daß die Leute Ihren Spaß haben! Meine Familie besteht aus 4 Personen, meiner Mutter, meinem Vater, meinem älteren Bruder und natürlich bin ich auch noch da. Wir betreiben ein Ponyreiten, einen Mandelwagen und ein Babyflug-Kinderkarussel und sind damit fast das ganze Jahr über unterwegs.

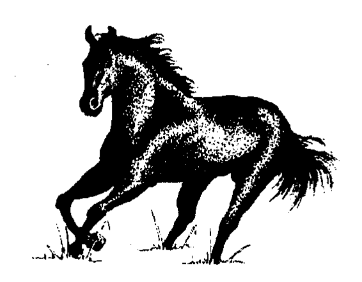


Wenn man das ganze Jahr unterwegs ist gibt es natürlich ein kleines Problem. Wie geht man zur Schule?? Nun, ganz einfach, ich habe fast JEDE WOCHE die Schule gewechselt und in einem Eintragebuch alle wichtigen Dinge zusammengetragen, die meine Heimatschule in Badbergen brauchte, um mein Zeugnis zu erstellen. So habe ich in 9. Jahren Schulzeit über 350 Schulwechsel hinter mich gebracht und habe mit einem Hauptschulzeugnis mit einem Durchschnitt von glatt 2 abgeschlossen!

Doch kommen wir wieder zur Kirmes:

Natürlich ist dies eine ganze Menge Arbeit, denn wenn man so will sind wir nur 3 Mann, die jede Woche unsere 3 Geschäfte auf- und wieder abbauen müssen. Dabei wiegt alleine unser Ponyreiten gut und gerne seine 8 Tonnen, die alle mit der Hand bewegt werden müssen (gibt 'nen starken Arm!).

Auch ist die Arbeit mit unseren Pony's eine recht harte und zeitaufwendige Sache! Wir haben alles in allem 13 Ponys, von denen wir immer 11 Stück im großen Stallwagen (14 Meter lang) mit dabei haben. Die anderen 2 sind unsere Rentner, wobei unser "Old Man" Namens Pascha schon 35 Jahre auf dem Buckel hat.



Natürlich kommen diese beiden nicht mehr ins Ponyreiten, sondern sorgen nur noch dafür, daß bei meinem Opa das Gras nicht mehr so hoch wächst! Sicher, im Grunde ist es unrentabel die beiden nur noch zu Hause stehen zu lassen, schließlich kostet das ja auch Geld, aber nach unserer Mei-

nung haben sich die beiden Ihre Rente verdient und da mein Opa sehr viel Spaß mit Ihnen hat, sind sie dort auch sehr gut aufgehoben.

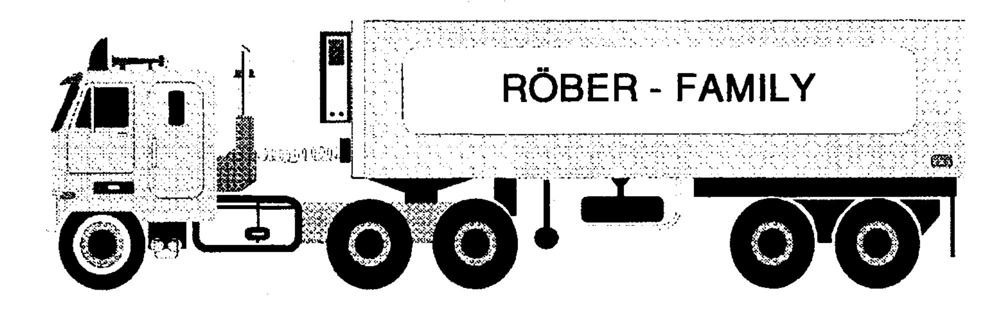
Aber wie gesagt, Pferde machen viel Arbeit, denn auf der Kirmes ist es nicht nur damit getan sie zu füttern, nein, man muß das Futter erst rankarren, alle paar Tage den Stallwagen ausmisten, den Mist zur Kompostsammelstelle fahren (dafür schleppen wir extra einen kleinen PKW-Anhänger mit) und natürlich müssen wir auch alle Hufschmiedearbeiten selbst durchführen!

Mein Vater hat alle nötigen Handgriffe dafür vor fast 35 Jahren bei einem Hufschmied von der Trabrennbahn Recklinghausen gelernt und inzwischen haben mein Bruder und ich dasselbe von unserem Vater gelernt, so daß eigentlich jeder von uns einen Huf fachgerecht ausschneiden kann (ist 'ne tierische Arbeit!)

jeder von uns so um die 12 Stunden am Tag, natürlich auch am Wochenende! So komme ich nicht immer dazu Post usw. gleich zu beantworten, denn wenn man über 80 Stunden pro Woche arbeitet, bleibt nur SS-SEEEEHHHHHRRRRR wenig Freizeit über!

Immerhin habe ich in meiner freien Zeit eine ideale Rückzugsmöglichkeit, denn ich habe meinen eigenen 5 Meter langen Wohnwagen, wo ich schalten und walten kann wie es mir gefällt! Hier entsteht dann auch jeden Monat eine neue Ausgabe des PD-Mags, und dies schon seit über 3 Jahren!

Sicher werden sich jetzt einige fragen, warum sich jemand, der so wenig Zeit hat, auch noch eine so zeitaufwendige Arbeit wie das PD-Mag an den Hals holt! Nun, ich wollte damals einfach etwas für unseren kleinen Atari machen und da ich selbst noch nicht besonders gut programmieren konnte schien mir ein Magazin doch eine recht gute Idee zu sein.



All diese Arbeiten kosten Unmengen an Zeit, aber im Grunde sieht sie niemand! Auf jeden Fall muß man sich jeden Tag stundenlang mit diesen kleinen Knuffelmonstern beschäftigen, und da ist es wirklich kein Wunder, daß sie einem so ans Herz wachsen!

Ich könnte jetzt noch Unmengen über unsere Ponys erzählen, aber ich glaube, dann schweife ich zu sehr vom Thema ab! Wir waren bei der Arbeit auf der Kirmes und hier findet man auch den Hauptgrund für die meisten Verzögerungen beim Briefebeantworten, denn im Durchschnitt arbeitet

Naja, nach kurzer Zeit hatte sich dann gezeigt, daß die Sache Spaß macht und ich war auch ein wenig vom Erfolg des PD-Mags überrascht, so daß ich eben weitergemacht habe!

So, nun hab' ich aber genug gequasselt, dieses Magazin ist auch noch für andere da! Also dann, bis bald!

Sascha Röber

Diskussionsthema

Wir suchen immer fesselnde Diskussionsthemen für die Kommunikationsecke. Vielleicht haben Sie ein Thema, das Sie brennend interessiert.

Schreiben Sie uns einfach!

Power per Post

Postfach 1640

75006 Bretten

Geburtstagsblatt

für

Elvira Rätz

Am gleichen Tag geboren sind:

1599: Oliver Cromwell, englischer Staatsmann und Heerführer

1874: Guglielmo Marchese Marconi, italienischer Ingenieur und Physiker, Physiknobelpreisträger 1909

1880: Michail Fokin, russischer Tänzer und Choreograph

1904: Arthur Frank Burns (eigentlich: Burnzweig), amerikanischer Diplomat (u. a. in Bonn) und Präsidentenberater

1906: Sally Salminen, finnisch-schwedische Erzählerin

1918: Ella Fitzgerald, amerikanische Jazzsängerin und häufige Partnerin in Duetten mit L. Armstrong

1925: Sammy Drechsel, deutscher Journalist, Regisseur und Kabarettist („Scheibenwischer")

1947: Johann Cruyff, niederländischer Fußballspieler und -trainer

Charakteranalyse

Der Schlüsselsatz von Elvira Rätz lautet: Ich habe!

Stiere lieben den Besitz, ihre Sehnsucht nach Dauer läßt sie alles bedächtig, ruhig und gründlich planen. Sie sind beharrlich, geduldig und ausdauernd.

Sie verfügen über Selbstvertrauen und einen ausgeglichenen Charakter. Der Stier ist ein Sinnbild für Tradition und Kultur, für dauerhafte, materielle Werte und Genuß.

Die in diesem Sternzeichen Geborenen lieben die Gemütlichkeit, mitunter auch die Bequemlichkeit und gutes Essen wie auch geistige Nahrung.

Sie lieben den Frieden und die Ruhe und sind sehr sanft und gutmütig.

Achtung sei jedoch demjenigen geboten, der sie reizt, denn dann können sie kurzzeitig wirklich zu wilden Stieren werden.

geboren am 25.4.1956



im Sternzeichen ein Stier

In diesem Jahr war weltpolitisch einiges los:

Die amerikanische Schauspielerin Grace Kelly heiratet den monegassischen Fürsten Rainier III. am 18. April im Fürstentum Monaco. Die Hochzeit beschäftigt die Boulevard-Blätter der ganzen Welt. Von jetzt an wird sich der Filmstar Gracia Patrizia nennen.

Schweizer Bergsteigern gelingt es am 28. Mai, den Lhotse zum erstenmal zu besteigen. Der 8571 Meter hohe Berg war bislang der höchste unbezwungene Berg der Erde.

Die Liberalisierungen im Ostblock machen sich auch in Ungarn bemerkbar. Am 14. Mai werden ca. 150 bisher inhaftierte Sozialdemokraten freigelassen. Katholische Würdenträger, die ebenfalls zu Gefängnis verurteilt sind, werden rehabilitiert.

Der gefeierte Dirigent Herbert von Karajan hat die künstlerische Leitung der Wiener Staatsoper übernommen.

In Palmdale wird ein neuer Flugzeugtyp vorgestellt. Er fliegt doppelt so schnell wie der Schall.

Im chinesischen Horoskop sind Sie ein Affe!

Affen lieben meist Gesellschaft und Geselligkeit, wobei das Temperament, die Klasse und der Typ der Menschen, mit denen sie sich umgeben, belanglos ist, denn sie kommen mit allen glänzend aus - und sind auch umgekehrt meist bei allen ihren Mitmenschen sehr beliebt.

Elvira hat etwas von der spielerischen, ruhelosen, forschenden und aufgedrehten Art der wirklichen Affen.

Elvira ist eine funkensprühende und bewunderungswürdige, wenn auch manchmal geradezu „unmögliche" Person, die eine ganze Party in Schwung halten kann.

Diese Menschen besitzen erstaunliche Überredungskünste und unverwüstlich gute Laune. Sie lassen sich von keinem Mißgeschick unterkriegen, sondern nehmen sofort das nächste Ziel in Angriff.

Ihr Geist ist überaus wendig, sie haben einen Verstand, der für zwei ausreichte, sind ständig damit beschäftigt, die Position zu wechseln oder zu verändern, weil sie in ihrer Ruhelosigkeit schnell von etwas gelangweilt werden.

Was zu Ihnen paßt:

Länder: USA, Sudan, Ägypten, Portugal, Ungarn

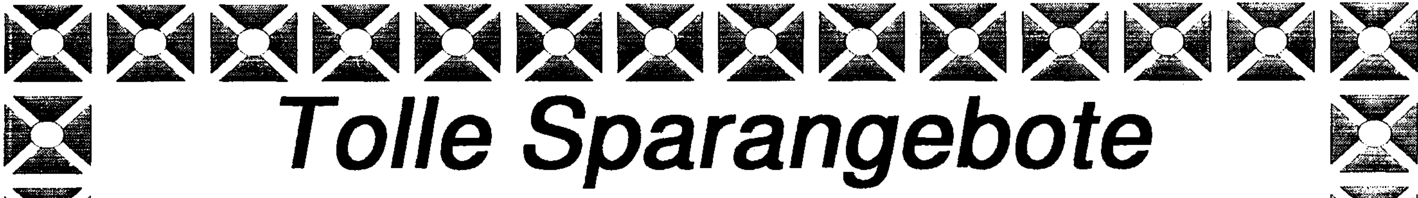
Steine: Bergkristall, Topas, Achat, Marmor, Aquamarin, Beryll, Chrysolit

Bekannte Affen: J. M. Barrie (Autor von „Peter Pan"), Nelson Rockefeller, Ian Fleming

Herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag

Wir wünschen ein glückliches, gesundes neues Lebensjahr.



Tolle Sparangebote

ACHTUNG: Sie können Ihren Augen ruhig trauen - die Preise sind keine Druckfehler - nutzen Sie diese Sparangebote



Titel		Nr.	Preis
Soundmachine	Best.-Nr.	AT 1	DM 9,90
Design Master	Best.-Nr.	AT 9	DM 9,90
Masic	Best.-Nr.	AT 12	DM 14,90
Im Namen des Königs		AT 13	DM 9,90
Alptraum	Best.-Nr.	AT 25	DM 9,90
"C":-Simulator	Best.-Nr.	AT 80	DM 9,90
Cavelord	Best.-Nr.	AT 269	DM 12,90
Der leise Tod	Best.-Nr.	AT 26	DM 9,90
Fiji	Best.-Nr.	AT 28	DM 9,90
Invasion	Best.-Nr.	AT 38	DM 9,90
Taipei	Best.-Nr.	AT 50	DM 9,90
Lightrace	Best.-Nr.	AT 51	DM 9,90
Quick V2.1	Best.-Nr.	AT 53	DM 24,90
Tigris	Best.-Nr.	AT 90	DM 9,90
Shogun Master	Best.-Nr.	AT 107	DM 14,90
Print Shop Operator		AT 131	DM 9,90
Desktop Atari	Best.-Nr.	AT 249	DM 24,90
Die Außerirdischen		AT 148	DM 14,90
Videofilmverwaltung		AT 151	DM 14,90
Enrico 1	Best.-Nr.	AT 225	DM 14,90
Enrico 2	Best.-Nr.	AT 247	DM 14,90
Gigablast	Best.-Nr.	AT 162	DM 14,90
Final Battle	Best.-Nr.	AT 271	DM 9,90
Graf von Bärenstein		AT 167	DM 14,90
WASEO Publisher		AT 168	DM 14,90
Dynatos	Best.-Nr.	AT 179	DM 14,90
Monster Hunt	Best.-Nr.	AT 192	DM 14,90
Laser Robot	Best.-Nr.	AT 199	DM 9,90
WASEO Designer Disk		AT 208	DM 14,90
VidigPaint	Best.-Nr.	AT 214	DM 14,90
Minesweeper	Best.-Nr.	AT 222	DM 9,90
GEM'Y	Best.-Nr.	AT 259	DM 9,90
Mystik Teil 2	Best.-Nr.	AT 218	DM 9,90
Ph. Journey 1	Best.-Nr.	AT 173	DM 9,90
Glaggs it!	Best.-Nr.	AT 104	DM 9,90

Titel		Nr.	Preis
GTIA Magic	Best.-Nr.	AT 220	DM 9,90
Logistik	Best.-Nr.	AT 170	DM 9,90
Ph. Journey 2	Best.-Nr.	AT 203	DM 14,90
PC/XL-Converter		AT 274	DM 19,90
Puzzle	Best.-Nr.	AT 275	DM 9,90
Quick V2.1	Best.-Nr.	AT 53	DM 24,90
Rubberball	Best.-Nr.	AT 83	DM 9,90
Mister X	Best.-Nr.	AT 287	DM 14,90
Doc Wire Solitair Edition		AT 305	DM 9,90
S.A.M.	Best.-Nr.	AT 23	DM 24,90
S.A.M. Zusatzdisk		AT 52	DM 14,90
S.A.M. Designer		AT 56	DM 9,90
S.A.M. Patcher		AT 57	DM 6,00
Schreckenstein	Best.-Nr.	AT 270	DM 12,90
TAAM	Best.-Nr.	AT 219	DM 16,90
WASEO Triology		AT 277	DM 12,90
Werner Flaschbier		AT 105	DM 9,90
WASEO Grafinoptikum		AT 318	DM 14,90
Adalmar	Best.-Nr.	AT 317	DM 16,90
Mega-Font-Texter 2.06		AT 263	DM 19,90
Pole Position (Modul)		ATM 12	DM 19,80
Kaiser II		AT 140	DM 19,90
WASEO Labouratorium		AT 331	DM 24,00

Jede PD-Diskette nur DM 4,-

10er Pack PD's nur DM 30,-

Diskline 1-31

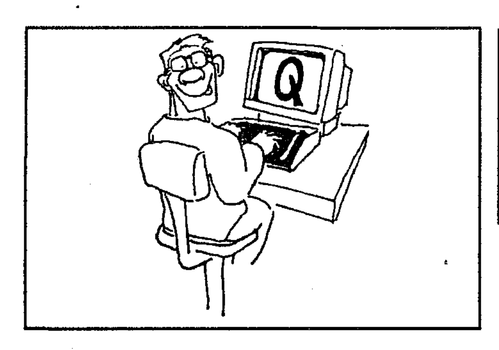
Quick magazin 1-15

jeweils nur DM 6,-

Achtung: Auf diese günstigen Preise gibt es natürlich keine weiteren Rabatte mehr.

Unterstützen Sie unsere Arbeit mit Ihrer Bestellung!!! Power per Post





Die Quick-Ecke

mit Rainer Caspary und Harald Schönfeld

QUICK Tips

Grafik einschalten

Wenn Sie in QUICK eine Grafikstufe öffnen wollen, so können Sie z.B. auf die GRAPH.LIB Library zurückgreifen. Hiermit steht Ihnen dann der gewohnte Befehl des BASIC zur Verfügung.

Der Nachteil ist, daß Sie die ganze, lange Library laden und compilieren müssen. Deshalb bietet es sich an, direkt auf den OPEN Befehl zurückzugreifen. Der Befehl hat die Form:

OPEN(6,BETR,FKT,"S:")

FKT ist dabei die Grafikbetriebsart-Nummer von 0 bis 15.

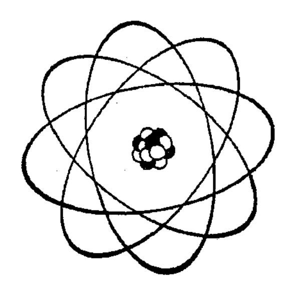
Mit BETR kann angegeben werden, ob ein Textfenster eingeblendet werden soll (BETR = 28) oder nicht (BETR = 12) und ob der Bildschirmspeicher dabei gelöscht werden soll (BETR = BETR+32).

Vor dem Öffnen der neuen Grafikstufe muß man zunächst den Kanal 6 mit CLOSE(6) schließen, denn der Bildschirm ist ja schon geöffnet. Hier ein paar Beispiele, die zeigen, welche GRAPHICS Befehle welchen OPEN Befehlen entsprechen:

GRAPHICS(15)=OPEN(6,28,15,"S:")

GRAPHICS(31)=OPEN(6,12,15,"S:")

GRAPHICS(47)=OPEN(6,60,15,"S:")



Compiler Bug

Will man eine WORD Konstante in ein Array schreiben, so schreibt man eigentlich einfach:

ARRAY[0]=1234

Dann sollten eigentlich BEIDE Bytes, aus denen das WORD besteht in das Array übertragen werden.

Schreibt man ARRAY[0]=123, dann wird ja automatisch nur 1 Byte kopiert.



Leider hat der Compiler einen kleinen Bug. Die Zuweisung BEIDER Bytes klappt nur mit einer Konstante < 65406.

Aber es gibt einen einfachen Ausweg, denn es gibt ja einen Befehl, mit dem man selbst ein BYTE Konstante in beide Bytes eines Arrays übertragen kann (dann ist ein Byte natürlich 0):

ARRAY[0]=!123

Und das klappt auch mit jedem Word:

ARRAY[0]=!65000

Harald Schönfeld

TURBO-LINK ST/PC

Falls Sie einen Atari XL/XE und einen Atari ST oder einen PC besitzen, dann führt kein Weg daran vorbei - Sie müssen sich den Turbo-Link einfach anschaffen. Er bietet Ihnen eine komfortable Kopplung zwischen dem "kleinen" und "großen" Atari. Damit lassen sich Daten zwischen beiden Rechnern austauschen. Das ist aber bei weitem nicht alles: Die spezielle, GEM-unterstützte Software für den ST verwandelt diesen sowohl in ein virtuelles Laufwerk als auch in ein Druckerinterface für den XL/XE. Damit brauchen Sie also nur noch einen Drucker für beide Computer. Das virtuelle Laufwerk im ST läßt sich vom XL wie eine echte Floppy ansprechen: Formatieren, Kopieren von Files oder ganzen Disketten, Booten.... und das alles natürlich auch in Double Density. Auf die so entstandene "Diskette" kann nun auch der ST zugreifen: - Die XL-Diskette kann als ST-File auf 3,5"-Disk oder Festplatte abgespeichert und von hier in sekundenschnelle auch wieder geladen werden. - Reine Datenfiles können ausgewählt und ohne Filter in das ST-Format (und umgekehrt) konvertiert werden. - Bei Textfiles wird zusätzlich eine Wandlung von EOL nach CR/LF durchgeführt. - XL-Bilder im Design Master- bzw. Micropainter-Format lassen sich als Graphics 8-Bild auf dem ST Monitor darstellen und in die Formate Degas, Doodle, STAD oder Neochrome wandeln. Im Lieferumfang ist das anschlußfertige Interface mit 2m abgeschirmtem Datenkabel, umfangreiche Software und eine dt. Anleitung enthalten.

Best.-Nr. AT 149 ST-Vers. DM 119,-

Best.-Nr. AT 155 PC-Vers. DM 119,-

Adapter

Mittels Adapter läßt sich mit Turbo-Link XL/XE auch DFÜ auf dem XL betreiben.

Best.-Nr. AT 150 DM 24,90

DFÜ-Lexikon

ATARI magazin - DFÜ-Ecke

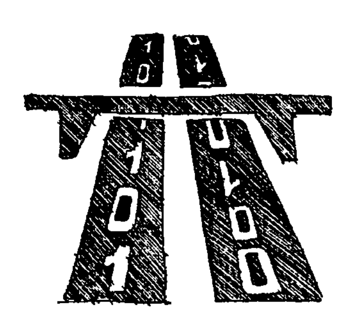
Teil IV

Es folgen die Buchstaben I bis M.

I

Internet

Das I. ist ein weltweites, dezentrales Computernetz, das aus dem Computernetz des amerikanischen Verteidigunsministeriums ARPANET entstanden ist. Der dezentrale Aufbau resultiert noch aus dieser Zeit, da die Militärs ein Netz benötigten, die auch im Ernstfall immer einsatzfähig ist, auch wenn einige Server ausfallen. Das I. bietet Dienste wie -> WWW, -> FTP, -> GOPHER und -> ARCHIE. Da die meisten Rechner Standleitungen zueinander besitzen ist die Maillaufzeit im Internet sehr gering.



IRC

Internet Relay Chat. Der I. erlaubt es in Echtzeit mit anderen Usern auf der ganzen Welt in sogenannten "Kanälen" ähnlich dem CB-Funk zu chatten.

Die Möglichkeiten gehen hier aber sogar soweit mit Menschen auf aller Welt auch Programme und Informationen zu tauschen. IRC-Kanäle gibt es zu allen möglichen Themen, Städten und Ländern.

ISDN

Integrated Services Digital Network (Diensteintegrierendes Digitalnetz): das digitale Datenübertragungsnetz der Telekom, das das bisherige, analoge weltweit ersetzen soll.

Integriert bedeutet, daß sich verschiedene Arten von Informationen übertragen lassen (Sprache, Musik, Bilder, Daten). Die normale Übertragungsgeschwindigkeit bei ISDN liegt bei 64.000 bps, durch das "Channel-bundling" können aber bis zu 128.000 bps erreicht werden.

ITU

International Telecommunications Union. Internationales Gremium, das sich die Aufgabe gesetzt hat, die internationale Telekommunikation zu standardisieren.

J

Janus

Ein Übertragungs- -> Protokoll, das den -> ZConnect Standard erweitert und das reine Abholen oder Senden lediglich von -> PMs oder nur -> News erlaubt.

K

Kompression

Um Übertragungszeiten zu sparen werden zum einen die Daten vor dem Versenden "gepackt", zusätzlich aber auch nochmals von dem -> Modem komprimiert, was nochmals ca. 10 Prozent bringen kann.

M

Mailbox

M. sind die Bestandteile von Hobbynetzen. Meist Privatleute lassen auf ihren Rechnern Programme laufen, die den Datenaustausch mit anderen Rechnern organisieren. Bei M. steht häufig noch die Usergemeinschaft im Mittelpunkt, was bei großen -> Providern nicht der Fall ist.

Minitel

Französisches Pendant zum deutschen -> BTX. Hatte im Gegensatz zu BTX jedoch mehr Erfolg, da die französische Regierung dessen Verbreitung stark förderte.

Modem

Zusammensetzung aus den Worten MOdulator - DEModulator, eigentlich also DER Modem, im Sprachgebrauch hat sich jedoch DAS Modem durchgesetzt. Das M. wird verwendet, um die digitalen Daten, die der Computer liefert, für das Telefonnetz in analoge Signale zu wandeln. Umgekehrt werden die eingehenden analogen Signale wieder digitalisiert.

MNP

Microcom Networking Protocol. Ein von der Firma Microcom ursprünglich für Netzwerke entwickeltes -> Protokoll, das der Datensicherung dienen soll. Bei -> Modems wird es dafür verwendet, daß die Datenpakete wirklich in der Form den Empfänger erreichen, wie sie abgesendet worden waren.

Frederik Holst

Quickjoy-Footpedal

Jaja, was gibt es nicht alles für tolle (und teure) Sachen um sich leichter durch Computerspiele zu mogeln! Diverse Joysticks, Trackballs, die 10er Tastatur und Joypads mit 1000 und einer Funktion gehören inzwischen zur Standartausrüstung für jeden Spielefreak, doch jetzt gibt's wieder etwas neues!

Das Quickjoy Footpedal ist, wie der Name schon verrät ein Pedalsystem wie man es vom Auto her kennt! Aha, jetzt dürfte wohl der Groschen gefallen sein! Ja, mit diesem Teil kann man ganz hervorragend Autorennspiele zocken, aber es ist noch mehr möglich!

Da das Pedal einfach zwischen Computer und Joystick eingestöpselt wird, kann es dank seiner großzügigen Kabellänge von ca. 3 Metern auch als Joystickverlängerung eingesetzt werden. Doch das Pedal ist nicht nur für Autorennspiele bestens geeignet.



Da man mit Hilfe von 5 Schaltern die 3 Pedale frei nach Wunsch mit Joystickfunktionen belegen kann, läßt sich das Teil auch gut bei Kampfspielen á la International Karate einsetzen und auch diverse Flugsimulatoren (besonders Helikopter) werden durch die Pedale sehr realistisch!

Wenn man bei International Karate auf's Pedal latscht und damit das Bein zum Tritt ausfährt kommt schon fast ein virtual reality Gefühl auf, da man viel aktiver am Spielgeschehen teilnimmt.

Einziger Wermutstropfen ist, daß die im Pedal eingestellten Funktionen dann auch nur mit dem Pedal zur Verfügung stehen. Das kann am Anfang etwas frustrierend sein, wenn man nicht dran denkt das Pedal zu benutzen und dann einen Crash baut, weil das Auto nicht gebremst hat, doch nach kurzer Eingewöhnungsphase dürfte auch dies kein Problem mehr sein!

Alles in allem kann das sehr solide und gut zu bedienende Footpedal durchaus überzeugen, und es würde mich nicht wundern, wenn es bald unter vielen Computertischen steht, besonders wenn man den Preis dieses Teils sieht, denn das Footpedal kann man bei Media-Markt für unter 15,- DM bekommen!!!

Und nun, Meine Wertung:

* Hardware	9	*
* Funktion	9	*
* Preis/Leistung	10	*
* Gesamt	9	*

Multipad 3

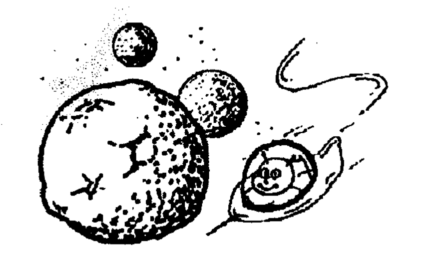
Hallo Leute!

Wieder einmal habe ich mir 5 Games mit dem Multipad 'reingezogen um herauszufinden, ob sie sich besser mit dem Pad oder dem Joystick spielen lassen. Wie schon beim letzten mal trage ich die Ergebnisse einfach in eine kleine Tabelle ein.

Sascha Röber

Spielbarkeit mit dem Multipad 3. Diese Tabelle verät Euch, ob sich die Games besser oder schlechter mit dem Pad steuern lassen!

Name	besser	schlechter
Vicky	Sehr genau	--------
Pacman	Sehr genau	--------
Decathlon	--------	zu langsam
Arkanoid	Unschlagbar	--------
Missile C..	Sehr genau	langsam



PPP-Angebot

Name	Art.-Nr.	Preis
Adalmar	**AT 317**	**29,00**
Alptraum	AT 25	19,80
Antquest	**AT 353**	**15,00**
"C:"-Simulator	AT 80	19,90
Cavelord	**AT 269**	**24,00**
Der leise Tod	AT 26	19,80
Desktop Atari	**AT 249**	**49,00**
Design Master	AT 9	14,80
Die Außerirdischen	AT 148	24,80
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90
Directoy Master	**AT 223**	**24,90**
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00
Disk-Line Nr. 15	AT 184	10,00
Disk-Line Nr. 16	AT 195	10,00
Disk-Line Nr. 17	AT 207	10,00
Disk-Line Nr. 18	AT 221	10,00
Disk-Line Nr. 19	AT 233	10,00
Disk-Line Nr. 20	AT 246	10,00
Disk-Line Nr. 21	AT 258	10,00
Disk-Line Nr. 22	AT 268	10,00
Disk-Line Nr. 23	AT 276	10,00
Disk-Line Nr. 24	AT 279	10,00
Disk-Line Nr. 25	AT 281	10,00
Disk-Line Nr. 26	AT 286	10,00
Disk-Line Nr. 27	AT 291	10,00
Disk-Line Nr. 28	AT 303	10,00
Disk-Line Nr. 29	AT 308	10,00
Disk-Line Nr. 30	AT 311	10,00
Disk-Line Nr. 31	AT 315	10,00
Disk-Line Nr. 32	AT 324	10,00
Disk-Line Nr. 33	**AT 327**	**10,00**
Dynatos	AT 179	29,80
Doc Wires Solitair	AT 305	19,00
Donald	**AT 354**	**19,00**
Enrico 1	AT 225	26,90
Enrico 2	**AT 247**	**24,90**
Fiji	**AT 28**	**19,80**
Final Battle	**AT 271**	**19,00**
FiPlus 1.02	AT 24	24,90
GEM'Y	**AT 259**	**19,00**
Gigablast	AT 162	29,80
Glaggs It!	AT 104	19,90
Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00
Graf v. Bärenstein	AT 167	24,90
GTIA Magic	AT 220	29,00
Hunter	**AT 319**	**15,00**
Im Namen d. Königs	AT 13	19,80
Invasion	AT 38	19,80
Infrarot-Maus	**AT 351**	**65,00**
KrIS	AT 183	24,90
Laser Robot	AT 199	29,80
Library Diskette 1	AT 194	15,00
Library Diskette 2	AT 205	15,00
Lightrace	AT 51	19,80
Logistik	AT 170	29,80
Masic	**AT 12**	**24,90**
Mega-Fo.-Te. 2.06	**AT 263**	**29,80**
Mister X	**AT 287**	**24,90**
Minesweeper	AT 222	16,00
Monitor XL	AT 8	14,80
Monster Hunt	AT 192	29,80
Musik Nr. 1	AT 135	14,00
Mystik Teil 2	**AT 218**	**24,-**
PC/XL Convert	AT 274	29,90
Portronic Powerpad	AT 344	74,00
PD-MAG Nr. 1/93	PDM 1	9,00
PD-MAG Nr. 2/93	PDM 2	9,00
PD-MAG Nr. 3/93	PDM 3	12,00
PD-MAG Nr. 4/93	PDM 4	12,00
PD-MAG Nr. 1/94	PDM 194	12,00
PD-MAG Nr. 2/94	PDM 294	12,00
PD-MAG Nr. 3/94	PDM 394	12,00
PD-MAG Nr. 4/94	PDM 494	12,00
PD-MAG Nr. 5/94	PDM 594	12,00
PD-MAG Nr. 6/94	PDM 694	12,00
PD-MAG Nr. 1/95	PDM 195	12,00
PD-MAG Nr. 2/95	**PDM 295**	**12,00**
Picture Finder Luxe	AT 234	12,00
Phantastic Journey I	AT 173	24,80
Phantastic J. II	AT 203	24,80
Player's Dream 1	AT 126	19,80
Player's Dream 2	AT 185	19,80
Player's Dream 3	AT 204	19,80
Print Shop Operator	AT 131	16,00
Print Universal 1029	AT 202	29,00
Puzzle	**AT 275**	**12,00**
Quick V2.1	AT 53	39,00
Quick V2.1 Handb.	AT 196	9,00
Quick V2.1 Handbuch und Quick magazin 12	**AT 197**	**16,00**
Quick ED V1.1	AT 86	19,00
Quick Magazin 1	AT 58	9,00
Quick Magazin 2	AT 68	9,00
Quick Magazin 3	AT 77	9,00
Quick Magazin 4	AT 79	9,00
Quick Magazin 5	AT 85	9,00
Quick Magazin 6	AT 91	9,00
Quick Magazin 7	AT 102	9,00
Quick Magazin 8	AT 127	9,00
Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Quick Magazin 10	AT 158	9,00
Quick Magazin 11	AT 180	9,00
Quick Magazin 12	AT 193	9,00
Quick Magazin 13	AT 232	9,00
Quick Magazin 14	AT 280	9,00
Quick Magazin 15	AT 316	9,00
Quick Magazin 16	AT 339	9,00
Rubber Ball	AT 83	24,00
S.A.M	AT 23	49,00
S.A.M. Designer	AT 56	19,00
S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
Schreckenstein	**AT 270**	**24,00**
Shogun Master	AT 107	24,90
Soundmachine	AT 1	24,80
Sourcegen 1.1	**AT 2**	**24,90**
Spieledisk 1	AT 132	16,00
Spieledisk 2	AT 133	16,00
Spieledisk 3	AT 134	16,00
Stereoblaster Pro	AT 342	69,00
Stereo Amplifier	AT 343	27,00
SYZYGY 1/94	AT 289	9,00
SYZYGY 2/94	AT 290	9,00
SYZYGY 3/94	AT 302	9,00
SYZYGY 4/94	AT 307	9,00
SYZYGY 5/94	AT 310	9,00
SYZYGY 6/94	AT 314	9,00
SYZYGY 1/95	AT 323	9,00
SYZYGY 2/95	**AT 326**	**9,00**
TAAM	**AT 219**	**39,-**
Taipei	AT 50	19,80
Tecno Ninja	**AT 352**	**19,00**
Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Tigris	AT 90	15,00
Turbo Basic	AT 64	22,00
Turbo Link XL/PC	AT 155	119,-
Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-
T.L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90
Utilities 1	AT 137	16,00
Utilities 2	AT 138	16,00
Utility Disk	AT 172	19,90
VidigPaint	AT 214	19,90
Videofilmverwaltung	AT 151	19,90
WASEO Publisher	**AT 168**	**34,90**
Set für W. Publisher	AT 186	15,00
5 Bilderdisketten	AT 198	25,00
Bilderdisketten 6-8	**AT 228**	**16,00**
WASEO Designer	AT 208	24,00
WASEO Triology	AT 277	24,00
Grafinoptikum	**AT 318**	**24,00**
Labouratorium	**AT 331**	**24,00**
Werner-Flaschbier	AT 105	19,90
XL-Art	AT 154	49,00



PD-Ecke

Hallo Leute!

Es sind schon mal wieder 2 Monate 'rum und damit ist es Zeit für eine neue PD-Ecke, die diesmal mit 8 Disketten reichlich gefüllt ist!

Natürlich habe ich auch diesmal wieder darauf geachtet, daß für jeden etwas dabei ist, und so haben wir Demos, Spiele und Anwenderprogramme in Hülle und Fülle zur Auswahl!

PD-Mag Intro-Disk

Hurra! Die erste PD-Disk vom PD-Mag ist da! Auf dieser Diskette findet Ihr die besten Intros aus den vergangenen PD-Mag-Ausgaben und eine kleine Demo, insgesamt 9 Parts von namhaften Programmierern wie JAC!, Friday-Soft, Charly Danger, Vega, und Bug of WAF!

Zu sehen gibt es wirklich tolle Effekte wie etwa ein Vectorraumschiff, Plasmas, Sinuswellen, Multicolorscroller und vieles mehr. Darüber hinaus bekommt Ihr noch Musiken von International Karate, Zybex, Plastron und vielen anderen bekannten und unbekannten Programmen zu hören. Alles in allem eine Disk mit 9 echt guten Demos, die man sich zulegen sollte!

Best.-Nr. PD 332 7,- DM

PD-Mag Anwender-Disk

Einmal ist keinmal, deswegen schlägt das PD-mag gleich mit der zweiten PD-Diskette los, diesmal eine Anwenderdisk auf der sich nur Programme aus den PD-Mag Programmierwettbewerben befinden. Auch hier waren bekannte Namen wie etwa WASEO, Highlander-Soft und Charly Danger am Werk, aber auch andere PD-Mag Leser haben hier Ihr Können unter Beweis gestellt!

Auf der Disk findet Ihr:

Diskopti

- Ein Tool mit dem man die Disketten optimal einteilen kann, um maximalen Nutzen daraus zu ziehen.

Geschenklistenersteller

- Ideal für alle, deren Wunschzettel etwas größer ist!

Dirgraf

- Dieses Tool stellt die Directory zur besseren Übersicht grafisch dar!

Geomet

- DAS Programm zum Erstellen geometrischer Figuren schlechthin! Die fertigen Figuren werden im 62 Sectoren-Format gespeichert.

Polycopy

- Zum Abschluß gibt's dann noch ein recht nützliches Kopierprogramm!

Zu fast jedem Programm befinden sich umfangreiche deutsche Anleitungstexte auf der Disk! Für diese Programme ist Turbo-Basic XL erforderlich!

Best.-Nr. PD 333 7,- DM



PD-Mag Game-Disk

Und da aller guten Dinge bekanntlich drei sind, gibt's hier gleich die dritte PD-Mag-PD-Diskette, diesmal eine Gamedisk. Auch diese Spiele stammen aus diversen Wettbewerben und werden Euch bestimmt gefallen!

Der Freak

- Bei diesem deutschen 1-2-3-Textadventure muß man mit teilweise ungewönlichen Mitteln versuchen, ein selbstgeschriebenes Programm an den Mann zu bringen!

Tic-Tac-Tõ

- Dieses Spiel sollte wohl jeder kennen! das alte Grübelspiel in einer schicken Computer-Variante mit 5 Schwierigkeitsgraden!

Rainbow

- Diese Variante des alten Schlangen-Spiels, wo man versuchen muß, alles im Raum zu fressen ohne dabei gegen Hindernisse zu stoßen. Nur daß man dabei immer länger wird macht das Spiel schon nach kurzer Zeit sehr schwer!

Titan

- Düse in alter Caverns of Mars-Manier durch die Höhlen und paß auf, daß Du dabei nicht auf die Felsen krachst! Ein temporeiches Geschicklichkeitsgame!

Best.-Nr. PD 334 7,- DM

Tutench Verstopfung



Schloß des Grauens

Vor einiger Zeit wurde ich gefragt, wo man denn die Tutench-Verstopfung Bildershow, in der sich der Pharao nach und nach in einen Punker verwandelt, bekommen kann. Natürlich hier beim Atari-Magazin!!!

Natürlich will ich Euch nicht nur mit einer kleinen Diashow abspeisen, deshalb gibt's noch das Textadventure "Schloß des Grauens" obendrauf!

Best.-Nr. PD 335 7,- DM

ATARI magazin - PD-Ecke von Sascha Röber

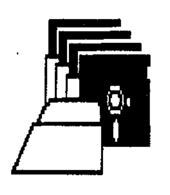
Das alte Haus/Zurück in die Gegenwart

Nun hab' ich hier noch zwei deutsche Textadventure liegen, in denen sich mal wieder alles um Abenteuer mit einer Zeitmaschine dreht. Das alte Haus und die Fortsetzung Zurück in die Gegenwart bieten für eine ganze Weile spannende Unterhaltung. Dank des sehr guten Parsers kommen hier bestimmt auch Adventureneulinge auf Ihre Kosten. Wer diese Adventures noch nicht kennt, sollte sie sich unbedingt zulegen!

Best.-Nr. PD 336 7,- DM

Diskmanager 3.0

Jetzt habe ich eine kleine Programmsammlung vor mir, die eigentlich jeder gut gebrauchen kann!



Der Diskmanager ist eigentlich keine Sammlung aus verschiedenen Einzelprogrammen, aber er ist in 3 Blöcke unterteilt, einmal einem Diskmonitor, einem Directorybearbeitungsprogramm und einer Sparte mit verschiedenen DOS-Funktionen.

Der besondere Vorteil dieser Programme liegt darin, daß sowohl die Programme selbst wie auch die Anleitungen in deutsch geschrieben wurden!

Sehen wir uns kurz den Diskmonitor an: Hier ist eigentlich alles vorhanden was man so braucht, Suchfunktion, Ausgabe in HEX, ASCII und INT, und alles sehr leicht zu bedienen.

Einziger Nachteil: Das Teil ist etwas langsam, aber ansonsten sehr zuverlässig und auch für den Anfänger dank guter Anleitung brauchbar!

Das Directory-Bearbeitungsprogramm ist recht ähnlich aufgebaut, besitzt aber natürlich andere Funktionen. Man kann die Directory ansehen, sortieren, einladen, natürlich abspeichern, Einträge verschieben, Namen ändern und Komentare einbauen. Auch hier hilft die Anleitung bei eventuellen Problemen gut weiter!

Da das Programm diese Vielzahl an Möglichkeiten zur Bearbeitung einer Directory bietet gibt es hier keinen Grund zur Kritik, also einfach ausgedrückt, sehr gut das Teil!

Nun kommen wir zum Dos-Teil. Von hier aus kann man ebenfalls die Directory sehen, Files sichern und entsichern und ganz interessant, man kann gelöschte Files "wiederbeleben", also wieder zurückholen!

Wie schon gesagt, der Diskmanager bietet für fast jeden etwas, und ich kann diese Sammlung vor allem Einsteigern ohne entsprechende Software empfehlen, da man hier ein sehr gutes Grundpaket für den Einstieg in ernsthafte Anwendungen auf nur einer Disk geliefert bekommt!

Best.-Nr. PD 337 7,- DM

Partro-DEMO

Nun haben wir noch die PARTRO-Demo, eine Sammlung aus Grafiken, Musikstücken und verschiedenen Demoeffekten. Unter anderem befindet sich die Demo SHAKE mit auf dieser Disk, die neben guter Musik auch sehr schöne Grafikeffekte bietet.



Die einzelnen Demoparts können von einem recht einfachen Menü aus einzeln geladen werden.

Fazit: Für Demo und Musikfans durchaus interessant, auch die Grafiken können gefallen.

Best.-Nr. PD 338 7,- DM

Starwars 2

Zum krönenden Abschluß habe ich mir ein recht nettes Actiongame aufgehoben!!!

Starwars - The Empire strikes back! Bei diesem Actionspiel mußt Du als Luke Skymakker ähem Skywalker versuchen, die imperialen Kampfroboter zu zerstören. Dazu mußt Du sie mit den Lasern Deines Fliegers an Ihrer einzigen schwachen Stelle hoch oben auf dem Dach treffen!



Die Grafik dieses Spiels ist überraschend gut und es macht auch eine Menge Spaß!

Dieses Game aus dem Jahre 1983 stammt aus den USA und wurde dort für ein Magazin geschrieben. Es ist allerdings schon seit einigen Jahren PD, aber ich hab's erst vor 2 Wochen von einem neuen Brieffreund aus den Staaten bekommen!

Best.-Nr. PD 339 7,- DM

So, und damit wären wir mal wieder am Ende, nein, nicht für immer, nur für diese Ausgabe. Tschüß bis zum nächsten mal sagt Euer

Sascha Röber



KLEINANZEIGEN

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt
Anzeigenschluß 4. Oktober

Zu Verkaufen:

Software Diskette:

SYZYGY 1-6/94 je 6,- DM, User Mag 2/92 6,- DM, User Mag 3/92 6,- DM, User Mag 4/92 6,- DM, User Mag 5/92 6,- DM, ABBUC Mag 32-40 je 5,- DM, Masic 15,- DM, Miece Valdgira 15,- DM, Ninja Commando 15,- DM, World Cup man. 20,- DM, Warship 20,- DM, Mission Zircon 10,- DM, Atomics 10,- DM, Bibo-Dos 10,- DM, Enrico II 10,- DM, Cultivation+ Cromatics 15,- DM, Dracula 15,- DM, Sidewinder 12,- DM, Numtris 5,- DM, Tarkus and... 10,- DM, Supersky 10,- DM, Gauntlet + gauntlet deeper Dungeons 25,- DM

Software Modul:

Moon Patrol 15,- DM, Pac Man 15,- DM, Defender 15,- DM, Pole Position 15,- DM, Barnyard Blaster (Lightgunspiel) 15,- DM, Zenji 10,- DM, Karateka!!! 25,- DM, Millipede 15 ,- DM, Joust 15,- DM, Super Breakout 15,- DM, Space Invaders 15 ,- DM

Software auf Cassette

Preis je 7.50,- DM

Spy vs Spy 3, Gunlaw, Mission, Rescue on Fractalus, Star Flite, Red Max, Protector, Nightmares, Caverns of Eriban, Green Beret, Ghostbusters, Daylight Robbery, Tale of beta Lirae, Touch, Dawn Raider, Little Devil, Timeslip, Speed Zone, War Copter, Blinkys scary School, Periscope up, Fischmarkt, Space Lobster, L.A. SWAT, Cristal Raider, Colony

Hardware:

Floppy 1050 , 100% in Ordnung, Werkstattgeprüft und auch von außen so gut wie neu. 110,- DM ohne Netzteil, 150,- DM mit Netzteil!

800 XL mit Netzteil, 100% OK 90,- DM

1010 Datenrekorder, 100% OK mit Netzteil und SIO-Kabel 40,- DM

Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen, Tel. 0161/1507608

Biete: Mr. Robot (Kass.) für 10,- DM keine Versandkosten. Kern Robert, Warmtal 3, 88515 Langenenslingen, Tel. 07376/708.

Verkaufe Top-Atari-ST-Games: Sim City, Epic, Falcon, Foft je 10,- DM; Zak Mc Kracken, Loom, Cadaver, Special Forces, Midwinter 2 je 20,- DM; Monkey Island, Amberstar, 3D Construction Kit je 30,- DM. Sebastian Wodarski, Vogtweg 4, 78176 Königsfeld.

---

256 KB RAM-Erweiterung zu kaufen gesucht. 8 BIT-Magazin gesucht. Stefan Krause, Gorknitzer Str. 26, 01809 Gorknitz.

Suche ATARI XE Video Game System bis zu 150,- DM. Peter Pick, Ottenschlag 27, 46244 Bottrop.



ACHTUNG

Anzeigenschluß

für kostenlose Kleinanzeigen

4. Oktober 1996

Bitte beachten Sie

die Seiten

16, 17, 21 und 35

Wichtig:

SOS-Gutschein

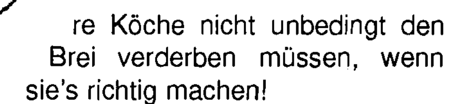
gültig bis

17. September 1996



Aktuelle Produktinformationen

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend



PD-Mag 5/96

Auf auf im Geiste, das PD-Mag ruft die Seinen jetzt zum Sturm! Oh, ähm, ja, wo waren wir?? Ach ja, hallo liebe Leute, ich hoffe Ihr haltet mich jetzt nicht für verrückt, ich hab' mir gerade Henry 5 angesehen und irgendwie hat das wohl noch Nachwirkungen! Wie dem auch sei, es ist mal wieder an der Zeit einen tiefen Blick auf das neue PD-Mag zu werfen, das da gerade taufrisch aus der Kopiermaschine kommt und diesmal hat es das Mag echt in sich!



Wie schon in den letzten Ausgaben hab das PD-Mag Team auch diesmal wieder eine Unmenge an Tests, interessanten News, Kursen und anderen wissenswerten Dingen für Euch zusammengetragen, insgesamt wieder über 150 Leseseiten! Auch von Seiten der Leser gab es diesmal wieder eine gute Resonanz, und dies trotz der sonst immer so deutlichen "Sommerflaute".

Durch die aktive Mitarbeit der Leser hat das PD-Mag in letzter Zeit noch deutlich an Klasse zugelegt, was doch mal wieder beweist, daß mehrere Köche nicht unbedingt den Brei verderben müssen, wenn sie's richtig machen!

Wie immer habe ich auch in dieser Ausgabe wieder ein buntes Softwareprogramm für Euch zusammengebastelt, bei dem Euch bestimmt das Wasser im Mund zusammenlaufen wird!

CSM-Editor

- Hierzu ist schon alles gesagt worden!

Carpe

- Hinter diesem schlichten Namen verbirgt sich eine brandneue Demo mit wirklich tollen Effekten in einer unglaublichen Geschwindigkeit. Nette Musik gibt's noch dazu!

Momorandum

- Dies ist ein Programm aus der Giga-Competition. Es handelt sich dabei um einen großen Merkzettel, in dem man von Adressen bis Schuhgrößen alles eintragen kann was einem so einfällt. Das Programm speichert die Einträge auf Diskette, druckt sie auf Wunsch aus und auch eine Suchfunktion ist vorhanden. Insgesamt können 450 Notizen verwaltet werden!

Demo4

- Diese kleine Demo zeigt, was schon mit wenig Aufwand möglich ist.

Rocks

- Dies ist ein Lunar-lander-Verschnitt, bei dem man mit einem Raumschiff durch ein Asteroidenfeld fliegen muß, um bei einer Basis zu landen und Fracht aufzunehmen.

Danach fliegt man wieder zurück zu einem Raumschiff und die Sache geht wieder von vorne los. Hört sich zwar sehr einfach an, macht aber viel Spaß.

Malpass

- Hier darf kräftig geballert werden, denn Malpass ist eine PD-Umsetzung des berühmten Spiels Defender, bei dem es ja bekanntlich heiß hergeht!

Darkness+Dreamer

- Zwei brandaktuelle Musikstücke aus den Polen-Musikcharts. Reinhören und genießen!

Polycopy

- Dieses kleine Basictool kann mehrere Files bis insgesamt 222 Sektoren Länge auf einmal kopieren. Das Programm ist leicht zu bedienen und was für solche Progies selten ist, komplett in deutsch!

HELP!

- Hier haben wir ein weiteres Programm aus der Giga-Comp! Help ist en Programm zum Erstellen von professionellen Diskettenlabels und anderen Etiketten. Das Programm ist NUR mit einer Maus zu bedienen und sehr benutzerfreundlich aufgebaut!

TURBO-BASIC

- Endlich ist sie da, die einzige, wirkliche PD-Variante des Turbo-Basic. Komplett mit Runtime und Compiler plus einem kleinen Zusatztext, können jetzt alle mit dieser tollen Programmiersprache arbeiten!

Und zum Abschluß habe ich noch ein wirklich interessantes Spiel für Euch.

Brik Bat!

Hinter diesem seltsamen Namen versteckt sich ein neues Spielprinzip, und zwar eine Mischung aus Arkanoid und Tennis! Zwei Schläger sind durch eine Mauer voneinander getrennt und müssen versuchen den anderen zu vernichten.

Dies geht, indem man den Anderen abschießt oder aber den Gegner so festnagelt, das er den Ball ins Aus laufen läßt! Nur wird alles immer schwerer, weil der Ball die Mauer

Stück für Stück abträgt und dabei immer wieder abgefälscht wird!

Ein nettes Game, das man ganz nach Laune gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner spielen kann!

Wie Ihr seht, ist das PD-mag diesmal wirklich wieder randvoll mit all den Dingen, die das Userherz höher schlagen lassen! Also los jetzt, greift zu und holt Euch das neue Power per Post PD-Mag!

Best.-Nr. PDM 596 12,- DM

DISK-LINE 42

Die neue Programme-Springflut kommt auch mit dieser Ausgabe der DISK-LINE zu allen, die wegen der Sommerzeit softwaremäßig auf dem Trockenen sitzen!

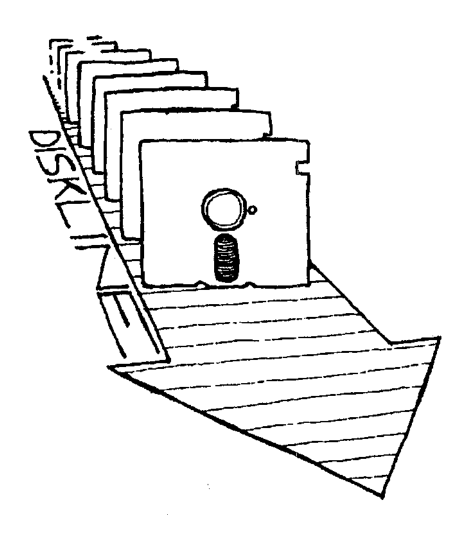
Den Anfang machen zwei Grafikdemos, die es in sich haben: **SPIRALE,** wo eine schöne Spiralgrafik geplottet wird, und **VERSCHIEDENE GRAFIKEN** mit immer wieder neuen Zeichnungen, wobei beide erstmalig in 256 Farben(!) dargestellt werden und sowohl unter ATARI-, als auch unter Turbo-Basic laufen!!!

Sehr nützlich ist dann das **LÄNDERVERZEICHNIS,** durch das man zu jedem Land der Erde die Hauptstadt und zu jeder Hauptstadt das zugehörige Land herausfinden kann, außerdem die Einwohnerzahl und Fläche, wobei das Programm auch durch seine Farbenpracht, große Bedienungsfreundlichkeit (es kann auch nach Teilbegriffen gesucht werden) und seine Klangeffekte überzeugt.

Für Spielefans ist das Spiel **ENEMY MINE** mit dabei. Hier ist man in der Zukunft und soll das Lager von Außerirdischen auf einem fremden Planeten ausrauben. Dafür ist sowohl Geschick als auch Reaktionsgabe und gezieltes Feuern gefragt. Vier verschiedene Planeten-Szenarien, ein Trainingsmodus und Einstellungen von Geschwindigkeit, Spielstufe usw. stehen zur Verfügung. Eine stimmungsvolle Anfangsmelodie und sehr gut passende Soundeffekte sorgen für Hochspannung bei diesem Spiel.

Außerdem gibt es noch die **PC-BILDERSHOW #1** mit verschiedenen vom PC auf den XL/XE übertragenen Schwarz/Weiß-Grafiken, wobei diesmal sogar ein Musikstück während der Betrachtungszeit läuft, so daß keine Langweile aufkommen kann. Und da es dafür mal wieder Zeit ist, kann man sich auch ein neues Titelbild von Steffen Schneidenbach auf der Rückseite ansehen.

Alles in allem gibt es wieder mal viel zu sehen, auszuprobieren und anzuhören, deshalb laßt gar nicht erst eine Softwarewüste entstehen und holt Euch die DISK-LINE noch heute!



Achtung! Gerade in der computerunfreundlichen Sommerzeit sind Eure Programme dringend gefragt! Deshalb schickt uns bitte Eure Werke, damit die DISK-LINE auch weiterhin eine ergiebige Softwarequelle bleiben kann!!!

Best.-Nr. AT 353 DM 10,-

Guard

(c)1992 by Sonix

von Markus Römer

Schon etwas älter, aber bisher in Deutschland nie sehr bekannt gewesen ist das Spiel Guard, das ab sofort bei PPP und bei Kaisersoft erhältlich ist. Dabei handelt es sich um ein Ballerspiel im Weltraum - nein, wie originell!

Aber der Name "Sonix" verspricht einiges, handelt es sich dabei doch um Tori und Magnus, die zwei letzten Mohikaner der schon legendären WF-MH, die auch nach deren (XL-)Ende einige Zeit weiter codeten, und dabei Klassiker wie Deimos zauberten.

Also lassen wir uns überraschen -

- und schreiben einen recht kurzen Spieletest, denn Guard ist ein kompromißloses, rasend schnelles Ballerspiel, das etwas an Zybex erinnert, ein wenig an Humanoid, und doch ganz anders ist - nämlich schnell!

Man fliegt sein Raumschiff in einer Art Tunnel, wobei sich der Untergrund oben einfach spiegelt. Im ersten Level (mit einer zerklüfteten Felslandschaft) kommt es einem vor, als fliege man zwischen zwei fast kollidierenden Planeten hindurch, in Level zwei (Städte) und drei (Wald) wirkt das ganze gelinde gesagt etwas bizarr. Mit seinem Gleiter kann man auch die Richtung wechseln, und muß so versuchen, seinen Gegnern Paroli zu bieten.

Der rasende Effekt wird durch ein umwerfendes 4-Wege-Scrolling(!!!) verstärkt, das einem die Netzhaut ganz schön zum vibrieren bringen kann. Dazu noch die Sterne im Hintergrund und schön gezeichnete Gegner - sehr schön. Allerdings sind die Gegner bei manchen Geschwindigkeiten kaum zu erkennen, das aber kann der Spieler selbst beeinflussen.

Soundmäßig tut sich im Spiel wenig; außer den üblichen Kampfgeräuschen tut sich nichts. Die Musik im Titelbild klingt polnisch, ist aber anfangs etwas lahm und klingt später irgendwie 08/15. Im Game-Over-Screen und der High-Score-Liste läuft eine zweite Musik, die zwar etwas Drum-überladen ist, aber einen

ordentlichen Techno abgibt (wenn es das für mich als Punk-Rock-Fan geben sollte...).

Fazit: Guard ist ein Ballerspiel in Reinkultur. Ob man eine wilde Ballerei möchte, wie man sie aus Star-Wars-Filmen kennt, oder ob man etwas ruhigere Schießereien á la Zybex bevorzugt - mit etwas Übung liegt das ganz in der Joystick haltenden Hand des Spielers!

Grafik : 1- (ganz leichtes Ruckeln bei niedrigem Tempo)

Sound : 3

Spielspaß : 1-

Gesamt : 2+

Best.-Nr. ATM 45 DM 24,90

Janosik

(c)1994 by Mirage

von Markus Römer

Aha, es gibt also auch noch Spiele der polnischen Firma Mirage Software ltd. Schön zu wissen, daß es in unserem östlichen Nachbarland immer noch weitergeht.

Bei Janosik handelt es sich (wieder mal) um ein Jump'n'Run. Allmählich wäre es tatsächlich an der Zeit, daß auch 'mal andere Spielprinzipien umgesetzt werden, aber bevor ich anfange zu lästern, schaue ich mir das Spiel erst einmal an.

Offenbar hat sich bei Mirage inzwischen ein einheitliches Cover-Design durchgesetzt: Eine Plastik-Klarsichthülle, in der sich neben der Diskette auch ein buntes Cover befindet. Auf der linken Seite sieht man ein Bild, das jeweils mehr oder weniger zum betreffenden Spiel paßt, und rechts daneben sind die Autoren vermerkt, außerdem befindet sich dort die Spielanleitung.

Und da eben diese (wie so oft) in polnisch ist, bleibt uns auch bei Janosik die Story verborgen. Auf dem Bild sieht man allerdings einen ernst schauenden Mann vor einer Berglandschaft, der einen etwas seltsamen Hut trägt und ein Beil in der Hand hält. Nach meinen bescheidenen Kenntnissen hätte ich den Herrn nach Mittelamerika verfrachtet (Azteken, Mayas oder Inkas), mein Vater dagegen hält ihn eher für einen Vertreter eines alten russischen Stammes was dem Spiel nach zu urteilen auch durchaus möglich sein könnte...

Egal, verlassen wir uns lieber auf unsere Erfahrung als Jump'n'Runner und laden das Spiel!

Nanü, ist denn die Diskette kaputt? Kein ERROR-144-Kopierschutz ist zu hören, die Diskette lädt, wie man es von ungeschützten Disx gewöhnt ist.

Oh, die Disk könnte wirklich im Eimer sein, denn nach recht kurzer Ladezeit sieht man auf dem Bildschirm (Gr.0) ein seltsames Muster, das an einen verunglückten POKE erinnert. Aber noch bevor ich den Rechner neu booten kann, verschwindet dieser Screen, und das Titelbild begrüßt mich.

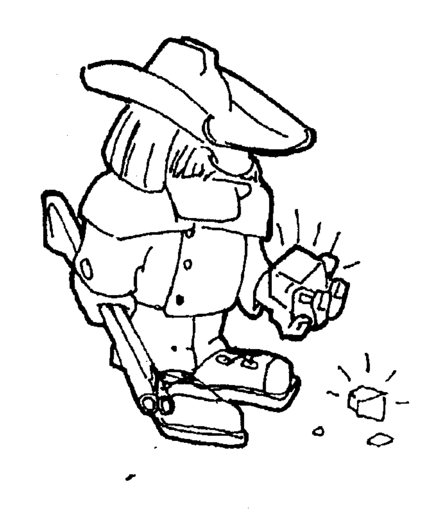
Jetzt bin ich aber doch überrascht - ein sehr schönes, weiß auf schwarz gemaltes Bild des Herren vom Cover erwartet mich. Wieder hat er das Beil in der Hand, in der anderen eine Pistole, und insgesamt kann ich nur sagen: Hut ab, nicht schlecht gemacht. Dazu läuft eine ordentliche Musik, typisch polnisch, an manchen Stellen etwas schräg, aber ein Ohrwurm (das SCHRAEG ist übrigens kein Komponierfehler oder ein Bug im Musikprogramm, sondern lediglich eine harmonische Eigenart des Songs...).

Nach wenigen Sekunden blendet dann das Bild um, und man sieht einen typisch polnischen Titelscreen, in dem die Namen der Autoren angegeben sind, außerdem sieht man den bekannten MIRAGE-Schriftzug.

Die beiden Bilder wechseln sich jetzt regelmäßig ab, die Musik läuft weiter, und wer tatsächlich Janosik spielen will, sollte in dem Screen mit den Namen START drücken.

Tut man das, erscheint für einen Moment ein kurzer Vermerk (anscheinend der Hinweis, daß man sich gleich in Level 1 befindet.), danach sieht man den Spiel-Screen.

Und der ist verdammt gut, rein grafikmäßig, obwohl das nicht sofort ins Auge fällt. Der Screen ist zweigeteilt, in den oberen ca. 70% sieht man die Umgebung, im unteren Bereich sieht man links den Kopf des Helden (weiß auf schwarz, Gr.8), rechts den



einer hübschen jungen Frau, dazwischen kann man sich über die Anzahl der restlichen Leben (zu Beginn neun), über eine ominöse Prozentzahl, den Punktestand und den bisher erzielten Rekord informieren.

Das Bild darüber zeigt den Helden, recht groß, mehrfarbig, gut animiert, alles ist so flüssig, daß es selbstverständlich wirkt - mir ist erst nach mehrmaligem Spielen aufgefallen, daß die Sache technisch sehr gut

ist... Während des Spiels läuft die ganze Zeit eine zweite, noch bessere Musik.

Tja, und jetzt muß man seine Aufgabe erfüllen. Und da ich nicht weiß, um was es geht, laufe ich einfach einmal nach rechts (weil links alles zu ist). Und im nächsten Screen (der leider umgeschaltet wird) erwartet mich auch gleich der erste Gegner - ein Bär tapst durch die Gegend, der mir aber wohl nicht allzu wohlgesonnen ist, da sofort nach einer Berührung mit dem Pelztier mein Held verschwindet und sein Schädel zu Boden fällt. Also merken wir uns: Bären sind giftig!

Inzwischen habe ich auch die Aufgabe herausgefunden (glaube ich): Man muß Münzen aufsammeln, und ich glaube, pro Level zehn Stück (jedenfalls im ersten, das erkennt man an der Prozentanzeige im unteren Bildschirmbereich). Bei diesem Vorhaben stören einen allerdings diverse Hindernisse, wie Bären, Gegner, die dem Helden ziemlich ähnlich sind (anscheinend eine feindliche Sippe...), fleischfressende Pflanzen, und und und.

Gegen einige dieser Biester kann man sich mit seiner Axt wehren (eine Pistole hat man doch nicht), bei anderen hilft nur ausweichen und hüpfen.

Fazit:

Insgesamt gefällt mir Janosik verblüffend gut, obwohl ich in letzter Zeit fast schon zu viele Jump'n'Runs zu testen hatte. Aber Janosik kann durch eine sehr gute Grafik und schöne Melodien glänzen (eine dritte, etwas melanchonische, kommt im Game Over-Screen, der wieder die Graphics-8-Köpfe zeigt, und ein paar Worte auf polnisch, die mir aber nicht allzuviel sagen), außerdem habe ich noch vor, demnächst Level zwei zu erreichen.

Wertung:

Grafik : 1-

Sound : 1- bis 2

Spielspaß : 2

Gesamt : 2+

Best.-Nr. ATM 47 DM 24,90

Crypts of Egypt

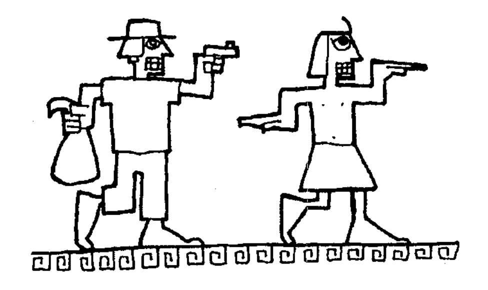
(c) 1995 by Mirage

von Markus Römer

Hallo! Hier stelle ich Euch das erste der neuen Spiele aus Polen vor. Leider sind nicht alle heute getesteten Spiele bei uns erhältlich, aber die guten darunter werde ich versuchen, in Polen zu bekommen.

Bleiben wir aber bei "Crypts of Egypt". Gecodet ist das Spiel von einer Gruppe, die aus diversen Demos bekannt ist, ich selbst kenne sie aber nur aus den Grußteilen anderer Demogruppen: Waxsoft. Aber der Name hat mich schonmal stutzig und neugierig gemacht!

Aber den ersten Eindruck gibt bekanntlich das Cover wieder (sonst hätte ich "Wloczykij" nie gekauft - aber das hatten wir ja schonmal...). Bei "Crypts of Egypt" wirkt die Hülle wieder 'mal irre professionell: Die Diskette im Plastik-Cover, mit einer Fotografie von irgendeinem ägyptischen Monument, daneben die Anleitung zum Spiel! Toll!!! Daß die



Anleitung in polnisch ist - wen stört das schon...

Aber lassen wir die Äußerlichkeiten, schließlich kommt es nicht nur bei Menschen, sondern auch bei Computerspielen auf die inneren Werte an, sprich: die Software. Also die Diskette aus der Hülle gewurstelt (Vorsicht mit den Fingernägeln! Ruckzuck hat man sich die Haut versaut!) und in die Floppy geworfen.

Schon nach wenigen Augenblicken erscheint ein Ladebild: Recht einfach, mit wenigen Infos und der Anzeige "xxx Blocks to load". Es erinnert also an einige alte Kassetten-Spiele - aber auch an Polen-Hits wie Deimos!

Kurz darauf fängt das Bild an zu flackern, aber wer "Midnight" & Co. kennt, weiß, daß entpackt wird.

Richtig, und dann erscheint auch schon das Titelbild - und ich bin der Meinung, daß Waxsoft DOCH eine Democoder-Gruppe ist: Das Titelbild strotzt zwar nicht vor Effekten, aber doch:

In der Mitte des Screens sieht man in großen Buchstaben (Demo-Like) den Namen des Spiels, dahinter regenbogenfarbene Linien (Demo-Like), die sich allerdings nicht bewegen.

Am oberen Bildschirmrand offnet und schließt sich in regelmäßigen Abständen ein Breites Fenster (Demo-Like), in dem man vor einigen Sternen (Zwei-Wege-Scrolling, also Demo-Like) ein paar weitere Infos zum Spiel lesen kann (in "beleuchteter" Schrift - ein wenig Demo-Like).

Ganz unten läuft ein großer Scroller (...) in ENGLISCH (Very Demo-Like). Dazu hört man eine ganz gute Musik, die insgesamt etwas "mehr" sein dürfte. Bisher macht "Crypts of Egypt" einen sehr guten Eindruck.

TOLL! dachte ich mir am Anfang, ein Scroller auf Englisch! Endlich ein Spiel, bei dem man weiß, um was es geht. Also den Scroller gelesen:

"WAXSOFT präsentiert Crypts of Egypt. Du mußt lediglich aus der Pyramide herauskommen... Viel Glück. Copyright by Mirage."

Wer jetzt denkt, ich bin bloß zu faul, weiter zu übersetzen, irrt. Mehr isses nicht! Da kann man einen auch mit 'nem Schraubenzieher wegschicken, ein Kampfflugzeug zu reparieren - will

Aktuelles im AM

sagen: Etwas dürftig als "Wegweiser"...

Aber egal. Unter dem Logo in der Mitte, und auch manchmal oben im Fenster, steht "Wcisnij Fire lub START". Also mal Fire und START gewcisnijt... äh, gedrückt und... Schau da!

Man sieht einen Teil einer Pyramide natürlich von innen. In der Mitte schnurrt ein grüner Geist durch die Gegend, und in der linken unteren Ecke steht unser kleiner Held: Ziemlich klein, etwas schwächlich, und der Spielfigur von Cavernia und Deimos recht ähnlich - leider insgesamt etwas farbarm.



Außerdem sieht man kleine Gruben oder Mulden mit Nadeln (oder so), Gruben mit Feuer, Nadeln, die an bestimmten Stellen aus dem Boden kommen und wieder verschwinden, an den Wänden gibt's Fackeln, offenbar auch Schalter, und an manchen Stellen liegen kleine seltsame Dinge auf der Erde. Na, das kann ja heiter werden.

Also munter losmarschiert (der kleine ist hübsch animiert), erst 'mal nicht springen (das kann der kleine), vielleicht verpaßt man unten 'was Wichtiges. Also gleich in die erste Grube mit Nadeln getappt -und ein blauer Balken am rechten unteren Bildrand nimmt rapide ab. Also schnell aus der Grube rausgehüpft und weiter.

Und weil ich jetzt klüger bin (hihihihi), achte ich genau auf die Nadeln, die ein Stück vor mir aus dem Boden kommen - und während ich mich anschleichen will, wird der Bildschirm schwarz, und dann habe ich den "Game Over"- bzw. den "Koniec Gry"- Screen vor mir.

Aber nach dem dritten Mal weiß ich wieso: Ein flacher Gegenstand auf dem Boden entpuppt sich als Kontaktschwelle zu einer Selbstschußanlage. Gemeinheit! Aber wenn man's weiß...

So geht das noch weiter: Andere Teile, die wie große Ausgaben der Kontaktschwellen aussehen, geben einem die komplette, schon verlorene Energie wieder. Den Geist kann man mit einem Steinwurf erledigen lassen, aber nur vorübergehend, kurz darauf erscheint er an einer anderen Stelle wieder.

Ebenfalls mit einem gezielten Steinwurf kann man die Schalter an manchen Stellen an der Wand betätigen; daraufhin verschwinden die Nadeln am Boden vorübergehend! Will man sie danach wieder weghaben, muß man den Schalter wieder aus- und einschalten (entschuldigt die Wortverdopplung - mir ist nichts besseres eingefallen).

Zu Grafik und Sound läßt sich nicht viel sagen: GUT! ist eine passende Beschreibung mit drei Buchstaben. Das Spiel haut mich nicht vom Drehstuhl, ist aber gut umgesetzt:

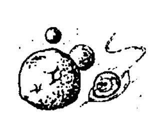
Die Grafik ist sehr detailreich; in manchen Screens (die durchgeschaltet werden - schade, kein Scrolling) sind einfach ein paar ägyptische Motive in den Raum gemalt, ohne Zweck, aber es sieht gut aus. Lediglich etwas bunter hätte es sein dürfen, und die eigene Figur hätte größer ausfallen können.

Soundmäßig: Drei verschiedene Musikstücke (Titelbild, Spiel, Game Over), die allesamt gut komponiert sind. Daß mir die ersten beiden nicht 100% gefallen, ist Geschmacksache.



Insgesamt hätte Musik aber etwas "mehr" ausfallen können, damit meine ich: Etwas mehr Bass, damit es etwas fülliger wirkt. Aber wie gesagt: Meine Meinung, von der Komposition her gibt es an der Musik nichts zu löten.

Was ich bis jetzt noch ein wenig vermisse, ist der Spielspaß: Bisher 'renn' ich nur durch die Gegend, drücke Schalter, steinige Geister und weiche Fallen aus. Ob das alles ist, oder ob noch mehr passiert - wer weiß?



Fazit: "Crypts of Egypt" ist technisch ein sehr gutes Spiel! Sound und Grafik zeigen, daß die Programmierer ihr Handwerk verstehen, vor allem die Grafik sieht edel aus. Leider hat es für mich bis jetzt den Anschein, als sei der Spielspaß etwas auf der Strecke geblieben.

Grafik : 2+
Sound : 2-
Spielspaß : 3
Gesamt : 2-
Best.-Nr. ATM 48 DM 24,90

Oldie Ecke

The Mask of the Sun

Hallo Oldiefans,

wißt Ihr noch, welche Gattung von Spielen viele Jahre hinweg die Charts angeführt hat? Nein?? Nun, es waren die Grafikadventures a la Atlantis und Co.! Auch the Mask of the Sun ist ein klassisches Grafikadventure mit recht gutem Parser, liebevollen Grafiken und 4 Diskseiten voller Geheimnisse, Fallen und Magie!

Doch kommen wir zur Story: Du bist Archeologe und hast den Auftrag im Regenwald eine Pyramide der Mayas zu untersuchen. Also bretterst Du per Flugzeug dorthin und wirst am Flughafen schon von 2 Wissenschaftlern erwartet, von denen einer mit Dir zusammen aufbricht, um die Pyramide zu suchen. Schon auf dem Weg dorthin wirst Du ein paar unheimliche Dinge erleben!!!

The mask of the Sun hat gegenüber vielen Adventuren dieser Zeit einen großen Vorteil, es gibt nämlich auch eine deutsche Version! Die Steuerung ist bei diesem Adventure sehr leicht, da der Parser wirklich sehr gut programmiert wurde und daher fast alles auf Anhieb versteht! Das Spiel selbst ist sehr komplex und am Ende kommt viel darauf an, wie Du unter anderem die Leute, denen Du im Spiel begegnest, behandelt hast!

Alles in allem kann dieses Adventure sehr gut gefallen, denn die ausgefallenen Rätsel können einen doch schon 'ne ganze Weile lang beschäftigen. Mein Fazit: Ein sehr motivierendes Adventure das sich Freunde dieses Genres nicht entgehen lassen sollten.

****

*	Grafik	8	*
*	Parser	8	*
*	Motivation	9	*
*	Gesamt	8	*

****

SYZYGY 4/96

Erneut schickt sich das SYZYGY an, den 8-Bit-Markt mit Nachrichten zu versorgen, und man darf gespannt sein, was denn diesmal für Informationen auf der schwarzen Scheibe, auch Diskette genannt, ihrer Entdeckung harren.

Nach dem Booten fällt jedoch erstmal auf, daß sich alles so darstellt, wie man es von den Ausgaben davor auch schon gewohnt ist: Kein Titelbild, keine Intro und nach etwas Wartezeit wieder das Menü in seiner üblichen Form, auch hier hat sich wieder nichts gändert, die schon lange angekündigten Verbesserungen lassen weiter auf sich warten.

Wenn man sich das Vorwort durchliest, ahnt man auch den Grund dafür: Stefan beklagt offen, daß er gehofft habe, mit Fragenbogen durch seine letzte Fragebogenaktion förmlich überschüttet zu werden, jedoch wären nur 2 Stück davon eingetroffen, und ihm vergehe (wiedermal) langsam die Lust.

Nun, auf der einen Seite ist so ein geringes Echo natürlich nicht gerade ermutigend, aber auf der anderen Seite darf man nicht vergessen, daß wir uns mittlerweile in der Sommerzeit befinden und die meisten Computerbesitzer sich sicher mehr mit Urlaub, Sonne und Freizeit beschäftigen als mit Diskettenmagazinen und Fragebögen.

Außerdem sind 2 zurückgesandte Fragebögen immer noch besser als gar nichts, und vielleicht kommen ja noch welche nach. Leider schreibt Stefan auch nicht, ob er schon zu ersten Ergebnissen gekommen ist, das erfährt man wohl dann später noch.

Außerdem kündigt er an, daß es kein Durchschleppen von Rubriken mehr geben wird, daß also die ungenutzen



rigoros herausfliegen sollen. Wie sich das letztendlich auf die Vielfalt des Magazins auswirken wird, muß wohl die Zukunft entscheiden.

Bei den "Credits" wird dann 2 Leuten für ihre Beteiligung gedankt. Das ist zwar nicht gerade viel, aber wichtig ist es ja trotzdem.

Nun kann man auch sehen, weshalb Stefan noch keine Ergebnisse zur Fragebogenaktion herausgegeben hat, denn im nächsten Text findet man den selben Fragebogen noch einmal. So wird vielleicht auch mancher Leser nochmal daran erinnert und schickt Stefan so ein Exemplar.

Dann sind schon die "News" an der Reihe. Hier informiert Stefan darüber, daß offenbar einige neue Spiele aus Polen auf den deutschen Markt herübergekommen sind.

Weiterhin soll ein bisher nicht bestätigtes Gerücht sagen, daß FTE (auch bekannt als Fine Tuned Engeneering), jene amerikanische Firma, die vor einiger Zeit mit ihren 8-Bit-Produkten und Projekten von sich reden machte, auf der ABBUC-Jahrenshauptversammlung erscheinen und dort ihre Produkte anbieten soll.

Wenn das stimmt, wäre es schon fast eine Sensation, denn es dürfte bisher einmalig sein, daß sich eine Firma aus Amerika extra auf eine JHV eines deutschen Computerclubs begibt. Man kann nur hoffen, daß an diesem Gerücht doch etwas wahr ist.

Außerdem gibt es noch zu lesen, daß das neue Festplatten-Interface für den XL/XE schon so gut wie fertig sein soll. Man sieht also, daß in der XL/XE-Szene vielleicht sogar immer noch mehr los ist, als man glaubt.

Der nächste Text ist ein Kurzbericht über die XL/XE-Messe in Hanau. Kurz ist sie vor allem deshalb geworden, weil nach Stefans eigenen Aussagen ihn eine Migräne plagte, als er mit Markus Rösner dorthin fuhr und deshalb dieser Tag mehr oder weniger an ihm vorbeigelaufen sei.

Es ist allerdings dann doch etwas merkwürdig, warum Markus nicht den Bericht geschrieben oder zumindest teilweise daran mitgewirkt hat, wo er doch nach eigener Darstellung immer noch etwas zum SYZYGY beisteuern wollte.

Jedenfalls kann man noch etwas über die Aussteller und danach den abschließenden Kommentar von Stefan lesen, wo er meint, daß man auf so einer Messe hauptsächlich Leute treffen kann, die man sonst nicht sieht, und nebenbei die Möglichkeit hat, ein Schnäppchen zu machen.



Was dann im nächsten Text steht, ist schon etwas, was sich so anhört, als wäre gerade Atlantis wiederentdeckt worden: Stefan berichtet von einem geheimnisvollen Brief aus der Slowakei,

ATARI - SYZYG 4/96

dessen Schreiber ihm Spiele von 1994 und 1995 nennt, die in unseren Breiten noch gänzlich unbekannt zu sein scheinen, und was noch seltsamer klingt, der Verfasser spricht von 10.000 Usern! Stefan fragt nun, ob noch jemand so einen mysteriösen Brief erhalten habe. Vielleicht sollte er sich damit tatsächlich mal an den ABBUC wenden, damit man dieser Seltsamkeit mit vereinten Kräften auf die Spur kommen kann.

Anschließend werden die alten Serien fortgesetzt, also die ATARI FAQ (Fragebeantwortungen) und ATARI Vendors (also Händler- und Verlegeradressen). In der Hilfe-Rubrik steht dann nochmal die Anfrage von Stefan selbst nach Hilfe bei seinem Konvertierproblem von Bildern. Hierbei geht es um den Bilderaustausch zwischen dem XL/XE und den größeren Rechnern, wofür es offenbar keine einfache Lösung zu geben scheint, weil die Formate eben sehr unterschiedlich sind.

Wer die Wettbewerbe gewonnen hat, steht immer noch nicht fest. In der Wettbewerbsrubik steht erstmal, daß die Preisvergabe verschoben wurde. Aber beim nächsten Mal sollen die Preisempfänger dann verkündet werden. In den Spieletips kann man die Codes zum Spiel THINKER finden und im Leserforum steht ein kurzer Text, in dem ein Leser sich für etwas bedankt.

In der Rubrik "Leserbriefe", welche gleich darunter steht, befindet sich ein Brief des selben Verfassers, wo er nochmal ein Druckerproblem schildert. Stefan war nun der Meinung, ein Teil des Leserbriefes gehörte ins Leserforum und hat ihn also auf beide Rubriken aufgeteilt.

Wie gewohnt kann man sich auch wieder die Kleinanzeigen ansehen, besser gesagt eine, in dem ein Leser etwas anbietet. Dieser Leser hatte übrigens auch einiges zu den früheren Ausgaben beigetragen.

Nun folgt die Anleitung der Software, welche diesmal die ganze 2. Seite des Magazins ausfüllt. Es handelt sich dabei um ein Renn- und Hüpfspiel, das sich RUN FOR IT nennt. Hier muß man aber auch zwischendurch schießen.

Die Animationen sind gut gemacht und sehr flüssig, es ist nur nicht ganz klar, wonach man hier rennen und hüpfen soll. Aber Fans dieser Art von Spielen wird es sicher gut gefallen.

Damit hat man den Teil des SYZYGYs erreicht, der sich mit dem Internet beschäftigt. Hier schreibt Stefan zu seiner XL/XE-Homepage, daß er nun eine Fenstertechnik implementieren will. Leider schreibt man nicht, daß man mindestens die Version 2.0 von Netscape (des Betrachterprogramms) braucht, um diese Fenster überhaupt sehen zu können.

Im nächsten Text stehen dann alle Adressen von Seiten im Internet, die Stefan bekannt sind.

Im Internet-Corner selbst geht es dann um die Newsgroups, das sind quasi Foren für alle möglichen Themen, wo sich die Teilnehmer gegenseitig ihre Kommentare, Fragen und Ideen zuschicken können, wobei diese auch von anderen Personen gelesen werden können.

Die Jaguar-Rubrik stellt ein Autorennspiel vor, das aber eine so grauenhafte Steuerung haben soll, daß man beim Fahren garantiert keine Kurve schafft.

In der Film-Corner wird "The Birdcage" vorgestellt, eine amerikanische Komödie im Stil von "Ein Käfig voller Narren", welche jedoch beim Publikum sehr gut angekommen sein soll. Im Musik-Corner dagegen stellt Stefan die CD "X-Trance" vor und welche Stücke sich darauf befinden.

In der Rätsel-Ecke gibt es diesmal etwas Ausgefallenes: Man soll nicht nur einfach ein Rätsel lösen, sondern ein kleines Basic-Programm schreiben, daß Primzahlen (welche nur durch sich selbst und 1 teilbar sind) ausgibt. Eine gute Idee, denn so kann man auch gleich seinen Computer an dieser Aufgabe arbeiten lassen.

Dann wäre da noch die Witze-Rubrik mit zwei Witzen, einer davon ist sogar ein längerer. Und zuletzt gibt es dann noch die Vorschau, in der Stefan allerdings keine großen Ankündigungen mehr macht, da er meint, daß es sowieso anders käme, als man denkt.

Außerdem schlägt er vor, daß sich mal ein paar Leute als ständige Autoren melden und bestimmte Aufgaben übernehmen, denn ihm wachse das ganze langsam über den Kopf, weil er zu wenig Freizeit habe. Dann schreibt er noch, wie man seine Beiträge an ihn schicken sollte, wenn man einen Text für das Magazin hat.

Fazit: Diese Ausgabe des SYZYGYs bleibt leider hinter den letzten etwas zurück. Der interessanteste Teil liegt diesmal eindeutig beim Internet-Bereich und den sich anschließenden Rubriken.

Auch die Software auf Seite 2 bringt durchaus ein bisschen Abwechslung. Wenn Stefan noch ein paar Leute findet, die beim Magazin mitmachen, füllen sich vielleicht auch die Rubriken wieder, was sehr zur Reichhaltigkeit des Magazins beitragen würde.

Es wäre außerdem sehr begrüßenswert, daß die Fragebogenaktion noch etwas mehr Anklang findet, damit das SYZYGY noch mehr Texte enthält, die die Leser wirklich interessieren.

Doch auch so hat diese Ausgabe wieder für Neugierige einiges auf Lager, ganz besonders Internet-Surfer und Datenautobahnfahrer werden sie sicher gut gebrauchen können.

Thorsten Helbing (WASEO)
Best.-Nr. ATM 349 DM 9,-

PD-MAG 4/96

PD-MAG 4/96

Sascha Röber's bekanntes PD-Mag tritt auch diesmal wieder mit einer neuen Ausgabe an, um alle PD- und Software-Freunde mit Programmen und Informationen rund um den ATARI XL/XE zu versorgen. Und von beidem gibt es bei dieser Ausgabe reichlich.

Nach dem Booten und der Entscheidung beim Grafikmenü für das Intro wird man erst mal gebeten, die Diskette zu wenden. Das hängt offenbar damit zusammen, daß der Platz auf der Vorderseite fast vollständig von Texten eingenommen wurde und das Intro somit auf die Softwareseite gepackt werden mußte.

Nach Drücken der START-Taste wird auch schon drauflosgeladen und bald darauf kann man sehen, daß sich die Mühe gelohnt hat, denn es erscheint ein neues Intro von Charlie Danger, das nicht nur einen Scroller am unteren Bildschirmrand und Musik, sondern auch noch Zeichnungen verschiedener Grafikmuster enthält, die man sogar farb- und typmäßig mit dem Joystick beeinflussen kann. Wie das genau geht, wird leicht



verständlich im Scrolltext erklärt, man braucht also nur ein wenig zu lesen und kann dann gleich ausprobieren, wie die Veränderungen sich auswirken.

Hat man genug davon, kann man wieder START drücken, vorher sollte man aber die Diskette wieder herumgedreht haben, da die Kaltstart-Routine ausgelöst wird und somit der Bootvorgang nochmal stattfindet. Ansonsten kann man gleich eine Demoversion des Strategiespiels "Sysiphos" laden, bei dem es wieder mal darum geht, in einem Labyrinth verschiedene Steine an ihren rechten Platz zu schieben.

Doch nun erstmal zu den Texten. Im Vorwort wird man darüber informiert, daß dies nun schon die 20. Ausgabe des PPP-PD-Mags ist und sich Sascha dafür bei allen bedankt, die bisher daran mitgewirkt haben. Außerdem schreibt er, die Diskette sei diesmal wieder so randvoll mit Texten gefüllt, daß er schon Mühe hatte, alles auf einer Seite unterzubringen. Besonderes Lob wird hierbei auch die Mitarbeit der Leser gelobt. Am Ende wünscht Sascha wieder viel Spaß mit der Ausgabe.

Nach Auswahl, ob die Musik im Hintergrund weiterlaufen kann oder nicht, geht es schon weiter und alsbald befindet man sich wie gewohnt im komfortablen Textmenü, wo ein Text in der obersten Bildschirmzeile meldet, daß diesmal kein Bild zur Verfügung steht bzw. geladen werden kann (eine weitere Folge des Platzmangels).

Trotz der sonst eher nachrichtenarmen Sommerzeit hat Sascha wieder ein paar Neuigkeiten aufgespürt, die es in sich haben: So hat er jetzt einen eigenen Softwarehandel aufgemacht, über dessen Angebot etwas im Text Clubnachrichten steht.

Dann gibt es zu lesen, daß die KE-Messe diesmal eher enttäuschend verlief, da es relativ wenige Besucher gab und diese dann auch noch wenigen Händlern gegenüberstanden, daß KE einen Konsolenbausatz für Arcade-Spiele anbietet und zum Schluß, daß eine neue Mouse erhältlich sein soll. Man sieht, daß diese Rubrik zum Glück nicht wesentlich unter der computerfeindlichen Sommerzeit gelitten hat.

Noch mehr gibt es dann in der Rubrik "Internes" zu lesen: erstmal die ATARI-Bezugsadressen in Deutschland und England, dann der Assemblerkurs, der diesmal allerdings durch einen Basic-Kurs ersetzt wurde, denn nach Saschas Informationen wurde der Text leider nicht rechtzeitig fertig und so mußte der Basic-Kursteil kurzfristig aushelfen, wobei es diesmal um die Animation mit dem Zeichensatz geht.

Zu "Rat und Tat" gibt es jedoch nichts Neues zu lesen, da es hierfür keine Einsendung gab. Umso mehr hat Sascha dann bei seinen Clubinfos zu bieten, so kann man sich hier nicht nur um das Angebot seines neugegründeten gewerblichen Softwarehandels informieren, sondern Sascha kündigt auch seine Teilnahme an der ABBUC-JVH an, stellt nochmal den Computerfärb-Service (Buntfärben der Hardware) und das Erscheinen der ersten 3 PD-Mag-PD's vor (zum ersten Mal sind hier die Softwarehits aus den vergangegen Ausgaben in einem Paket erhältlich) und dann folgt noch ein Bericht über die RAM, eine Regionalgruppe des ABBUC-Clubs in Rheinland-Pfalz.

Was sich bei dem Wettbewerb tut, kann man auch in einem separaten Text lesen, da läuft die Giga-Competition mit Preisen im Gesamtwert von 800 DM noch, es sollen aber mindestens 10 Leute zusammenkommen, deshalb hofft Sascha noch auf mehr Einsendungen. Als letztes ist da noch der Workshop zu den C-Simulatoren, wo drei bekannte Programme vorgestellt, erklärt und leistungsmäßig näher erläutert werden.

Natürlich läßt der Hardware-Test nicht auf sich warten, so kommt die Infrarot-Maus diesmal auf den Prüfstand. Wie man sicher schon ahnen kann, handelt es sich um eine Maus, die ohne lästiges Kabel auskommen kann. Sascha schien davon sehr beeindruckt zu sein, denn er beurteilte sie rekordverdächtig gut.

Nun wird man sicher auch neugierig sein, wie das Echo zwischen den Lesern und dem Magazin dieses Mal aussieht. In der Rubrik "Forum" kann man es sehen, dort gibt es nicht nur einen Text mit drei mehr oder weniger umfangreichen Leserbriefen, sondern auch die Kleinanzeigen und außerdem noch ein Special. In diesem ist zu lesen, daß Leute, die keine Stereoanlage haben, trotzdem den Klang des Soundblasters vom AMC nutzen können, indem sie einen Verstärker und Aktivboxen zur Hilfe nehmen. Welche Aktivboxen sich eignen, hat Sascha schon ausprobiert und stellt sie anschließend vor.

ATARI magazin-PD-MAG

Breiten Raum nehmen auch die umfangreichen Softwaretests ein. Als "Megahit" wurde diesmal das schon etwas ältere Spiel "Timeslip" von English Software bewertet, was zwar recht anspruchsvoll ist, aber eine ausgezeichnete Grafik und einen guten Sound bietet.

Der "Megaflop" dagegen ist "Despatch Rider", wo man mit einem Motorrad Post zustellen soll, aber die Lenkung mehr als gewöhnungsbedürftig ist. Unter den kommerziellen Spielen wurde das Grafik-Adventure "Adalmar" getestet, und der Oldie-Text behandelt "Music Non Stop 7", eine der Disketten aus der Serie, die teilweise bekannte Ohrwürmer auf den XL/XE umgesetzt hat.



Aber auch die Anwenderprogramme wurden nicht vergessen, so wird hier der Grafik-/Textprozessor "Sprint XL" näher beleuchtet, und die Demo-Corner stellt "Shit Digi" vor, eine Diskette mit mehreren verschiedenen gesampelten Stücken. Außerdem gibt es natürlich noch die Top-Ten, an der sich diesmal zwar nicht so viele Leser beteiligt haben, in der sich aber trotzdem wieder etwas getan hat.

Hilfreich sind auch die Hinweise, die man unter "Tips" findet, hier hat Sascha nicht nur Kurztips zu Spielen zu bieten, sondern man wird auch mit zwei kompletten Adventurelösungen versorgt, welche ja unentbehrlich sein können, wenn man bei einem Adventure mal nicht weiterkommt oder man zu wenig Zeit hat, um es ohne Hilfe durchzuspielen.

Den Abschluß der Textrubriken bildet dann wie immer "Outside". Der Buchtip beschreibt wiedermal einen Roman aus der "Battletech"-Serie (woraus man messerschaft kombinieren kann, daß Sascha offenbar ein Fan dieser Serie ist), im Jaguar/Lynx-Corner stehen Adressen, wo es noch ein Angebot für diese Spielegeräte gibt, und im Filmtip kann man sich über den Science-Fiction-Reißer "Judge Dredd" informieren, den Sascha wegen seiner temporeichen Action als empfehlenswert deklariert.

Dazu muß man allerdings sagen, daß der Film von anderen Kritikern schon als "Verherrlichung der Selbstjustiz" und "Plädoyer für mehr Gewalt" bezeichnet wurde. Aber ein Urteil darüber muß sich natürlich jeder selbst bilden.

Nun gibt es wieder reichlich Beschäftigung für den Computer, denn an Software hat Sascha auch diesmal wieder eine Menge zusammengestellt, da ist erstmal die schon erwähnte SYSIPHOS-PREVIEW, dann das Utility DOCREAD, mit dem man DOC(ument)-Dateien lesen und auf dem Drucker ausgeben kann, BASCOMMAND, das für neue Basic-Befehle sorgt und als Autorun.Sys geladen werden sollte, das Einsammelspiel GOLDCAVE, das sehr treffend bezeichnete Strategiespiel DENK UND SCHIEB, ein Geschicklichkeitsspiel namens EGGARD, ein kleines Actionspiel mit dem Namen MUNCHY und als Demo THE DREAM DEMO.

Wichtig:

SOS-Gutschein

gültig bis 17. Sept. ´96

Außerdem wird noch eine ganze Diskettenseite von dem Spiel CAVE-PACK eingenommen, das dem bekannten Spiel "H.E.R.O." ähnlich ist, in dem man ein Männchen durch die Höhlen fliegen und verschiedene Sachen erledigen lassen muß.

Fazit: Information, Musik, Action und Geschicklichkeit, in Saschas PD-Mag findet man von allem etwas. Das Intro sowie die Dream-Demo bieten wieder Bildschirmzaubereien, und auch sonst hat die Leserbeteiligung wieder für Abwechslung bei einigen Texten gesorgt. Für jeden Nachrichten-, PD- und Softwarefan ist hier etwas dabei, und daher ist die Anschaffung dieser Ausgabe auch nur zu empfehlen.

Thorsten Helbing (WASEO)

Best.-Nr. PDM 496 DM 12,-

SYZYGY 5/96

In der letzten Ausgabe habe ich mit dem neuen SYZYGY auch den kommenden Sommer angekündigt! Nun, mittlerweile ist schon wieder ein SYZYGY fertig und der Sommer läßt immer noch auf sich warten! Wenn schon auf das Wetter keinen Verlaß mehr ist, dann solltet ihr Euch wenigstens auf das SYZYGY verlassen können! Wie immer besteht auch das neue SYZYGY aus einer Menge Texten, Infos und Programmen!

Wie gewohnt der Überblick im Einzelnen. Nun, es gibt aktuelle News zur ABBUC JHV, dem letzten Treffen der ARGS. Neues aus dem Internet und vieles mehr! Weiterhin erfahrt Ihr aktuelle Dinge über die ABBUC und ATARI XL/XE Homepage und natürlich stelle ich Euch dieses Mal wieder eine der vielen Homepages zum Thema 8-bit ATARI vor! Außerdem stelle ich Euch weitere Programme vor, die die Zusammenarbeit zwischen PC und XL vereinfachen! Was bringt das neue SYZYGY sonst noch mit sich? Nun, neben den News und den gewohnten Serien, wie z.B. der Problemecke, der Buchecke, gibt es natürlich auch die Public - Domain Ecke, in der Ihr viele Infos über Public Domain Software finden könnt!

Doch auch der Bereich außerhalb der kleinen ATARI's wird nicht vernachläßigt! Wie immer gibt es die Star Trek Corner, in der Infos über den kommenden Star Trek Film "First Contact" finden könnt! Ebenso fehlen auch die Witze, die Buchecke und die Film-Corner nicht!

Der Rest der Diskette wird dann wie immer mit hochwertiger PD-Soft gefüllt, aber wie Ihr wißt, kann ich dazu nichts sagen, weil sich das Ganze immer kurzfristig entscheidet!

So, daß war's auch schon wieder. Ich wünsche Euch noch viel Spaß mit dem ATARI-magazin und dem SYZYGY!

Bis bald Stefan (lausberg@studbox.uni-stuttgart.de)

Best.-Nr. AT 352 DM 9,-

Mitarbeit

Liebe Atari-Freunde,

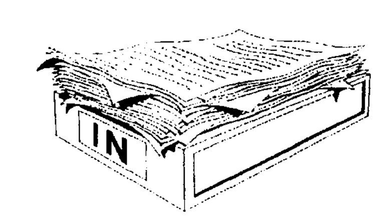
die Kommunikationsecke könnte so interessant sein. Leider machen viel zu wenige User davon gebrauchen.

Ich rufe alle auf, sich einmal aktiv an der Kommunikationsecke zu beteiligen.

Also nicht nur reden, sondern auch einmal schreiben.

Auch sonst könnte das ATARI magazin ein wenig mehr Mitarbeit vertragen.

Das Atari magazin erscheint nur alle zwei Monate, diese Zeit dürfte doch ausreichen, damit auch Sie einen kleinen Beitrag beisteuern können. Also schreibt einmal. Bis dann, Euer Atari-Team.



	10 T	11 A	20 U		11 A	4 H	9 N	2 E		11 A			
2 E	8 R		14 M	20 U	3 S		22 L	1 I	2 E	18 B	2 E		
22 L	11 A	8 R		6 W	2 E	8 R		12 F	8 R	2 E	5 C	4 H	
11 A	19 G	11 A	15 V	2 E		17 O	22 L	2 E		8 R	4 H	17 O	
3 S		18 B	2 E		3 S	10 T	11 A	22 L	22 L		17 O	10 T	
10 T	8 R	2 E	9 N	3 S	2 E		14 M		11 A	3 S		2 E	
1 I	1 I		10 T	2 E	9 N	9 N	2 E		10 T	2 E	1 I	22 L	
7 Z	2 E	9 N	1 I	10 T		2 E	22 L	3 S	10 T	2 E	8 R		
1 I	19 G	2 E	22 L		10 T	20 U	22 L	23 P	2 E		2 E	24 K	
10 T	2 E	8 R		25 J	2 E		2 E	8 R		3 S		17 O	
11 A		15 V	17 O	19 G	2 E	22 L		17 O	3 S	10 T	2 E	9 N	
2 E	4 H	2 E	8 R		8 R	17 O	3 S	3 S		11 A	22 L	10 T	
10 T	11 A	9 N	10 T	2 E		3 S	17 O	3 S		8 R	1 I	17 O	

1 I	2 E	3 S	4 H	5 C
6 W	7 Z	8 R	9 N	10 T
11 A	12 F	13	14 M	15 V
16	17 O	18 B	19 G	20 U
21	22 L	23 P	24 K	25 J
26				

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben.

Viel Glück wünscht

Lothar Reichardt

Programmiersprachen - Leitfaden

Programmiersprachen

Teil 16

Nachdem in den letzten beiden Folgen Bezugsmöglichkeiten für Programmiersprachen aufgelistet wurden, ist diesmal wiederum ein Grundlagenthema an der Reihe. In der realen Welt haben wir es mit einer Vielzahl an Informationen zu tun, wie beispielsweise. Namen, Telefonnummern, Adressen, Termine, Zeitungsartikel, Busfahrplänen, Reportagen im Fernsehen und Tratsch der Nachbarin.

Computerprogramme sind Modelle der Wirklichkeit. Diese müssen Informationen der Realität in den Computer abbilden. Um diese Informationen besser verarbeiten zu können, werden sie in Kategorien, auch Typen genannt, eingeteilt.

Eine Programmiersprache zu entwerfen, die für jede mögliche Kategorie einen Typ besitzen würde, wäre illusorisch. Auf der Welt existieren so viele Informationsarten, daß eine solche Sprache unglaublich umfangreich würde. Deshalb ist man einen anderen Weg gegangen. Man hat Grundtypen definiert, aus denen sich leicht andere Typen zusammenstellen lassen. Diese Grundtypen haben in Oberon die Bezeichnung "Boolean", "Integer", "Char" und "Real":

- **Boolean:** Eine Aussage kann logisch wahr oder falsch sein. Genau diesen Aspekt behandelt dieser Datentyp. Er kann zwei Zustände annehmen - wahr (true) oder falsch (false).

- **Integer:** Aus der Mathematik ist der Zahlenbereich der ganzen Zahlen bekannt. Dieser wird durch den Integertyp erfaßt. Ein Beispielanwendungsfeld wäre eine Flaschenzählanlage. Hier können nur ganze Zahlen auftreten.

- **Char:** Vielfach müssen Computer Texte verarbeiten. Genau dieser Anwendungsfall wird mit "Char" abgedeckt. Er dient zur Verarbeitung von zeichenorientierter Information.

- **Real:** In der Realität muß nicht nur mit ganzen Zahlen, sondern vielfach mit Kommazahlen gerechnet werden. Der Typ "Real" dient zur Abbildung solcher Zahlen in dem Computer.

Die praktische Anwendung dieser vier Grundtypen verdeutlicht das Beispiel Geldabhebung.

Geldabhebung vom Geldautomat

Hier eine gekürzte Beschreibung einer Geldabhebung.

1) Ein Benutzer wird aufgefordert seine Karte einzuschieben.

2) Der Benutzer kann eine Aktion auswählen; eine mögliche Aktion wäre die Anzeige des Kontostandes.

3) Die gewählte Aktion wird direkt ausgeführt oder der Benutzer wird zuvor aufgefordert Zusatzinformationen einzugeben.

Die aus Vereinfachungsgründen reduzierte Geldabhebungsbeschreibung zeigt die Anwendung aller vier Grundtypen.

- In 1) wird Text ausgegeben, dazu wird der Typ "Char" verwendet.

- In 2) wird eine Kommazahl, der Kontostand verarbeitet, hier wird der Typ "Real" verwendet.

- In 3) werden die Typen "Integer" und "Boolean" verwendet. Die Zusatzinformation könnte Beispielsweise die Geheimzahl sein, die eine Zahl vom Typ "Integer" darstellt. Die Entscheidung, ob die eingegebene Geheimzahl mit der Geheimzahl der Karte übereinstimmt, hat als Resultat einen Wahrheitswert (ja oder nein) => Typ "Boolean".

In dieser Folge wurden die vier Grundtypen Boolean, Integer, Char und Real informal beschrieben, damit sie deren praktische Nutzen verstehen. In der nächsten Ausgabe wird die formale Darstellung nachgeholt. Zudem werden aus einfachen Typen zusammengesetze Typen erläutert - sie sehen das Thema Datentypen läßt uns nicht so schnell los.

Leitfaden XVIII

In den letzten Folge haben wir uns bereits mit dem großen Problemkreis Software-Umgebung auseinandergesetzt, diesmal werden wir uns mit dem Teilaspekt Programmiersprachen auseinandersetzen.

Dieses Thema ist viel zu umfangreich, um tiefergehend in einem Zeitschriftenartikel behandelt zu werden. Deshalb werden hier nur einige wenige Dinge genannt, die von genereller Wichtigkeit sind.

Dialekte

Das Hauptproblem von Hochsprachen rührt von der Vielzahl an Dialekten her. Entweder ist die offiziele Sprachdefinition nicht vollständig nutzbar, ist unvollständig oder mehrdeutig, es ist beinahe unmöglich zwei verschiedene Umsetzungen zu finden, die vollständig identisch sind, selbst wenn sie auf dem selben Computer und unter dem selben Betriebssystem laufen. Meistens versuchen Sprachumsetzer nicht Kompatibilität zu erreichen, sondern sie erweitern die Sprache um spezielle Eigenschaften oder "verbessern" sie.

Dies liegt hauptsächlich an ökonomischen Gründen, schließlich versucht man sich entsprechend der Marketingtheorie mittels Andersartigkeit von der Konkurrenz zu unterscheiden und sich ein bestimmtes Marktsegment zu sichern. Die folgende Liste beinhaltet alle Programmiersprachen, die bisher vom American National Standards Institute normiert wurden:

- ANSI/ISO 9899-1990 : Programming Languages

- ANSI X3.23-1985 (R1991) : Programming Languages - COBOL

- ANSI/ISO/IEC 8652-1995 : Information Technology - Programming Languages - Ada

- ANSI X3.37-1995 : Programming Language APT

ATARI magazin - Leitfaden XVIII

- ANSI X3.274-1996 : Programming Language REXX

- ANSI X3.9-1978 (R1989) : Programming Language FORTRAN

- ANSI X3.53-1976 (R1993) : Programming Language PL/I

- ANSI/IEEE 1178-1991 : Scheme Programming Language

- ANSI/MDC X11.1-1995 : Programming Language MUMPS

- ANSI X3.198-1992 : Programming Language - Fortran - Extended

- ANSI/IEEE 770X3.160-1990 : Programming Language Extended Pascal

- ANSI X3.165-1992 : Information Systems - Programming Language - DIBOL

- ANSI X3.215-1994 : Information Systems - Programming Language FORTH

- ANSI X3.238-1994 : Information Technology- Programming Language -PL/B

-: ANSI X3.226-1994 : Information Technology - Programming Language -Common Lisp

- ANSI X3.74-1987 (R1993) : Information Systems - Programming Language PL/I General-Purpose Subset

- ANSI/ISO/IEC 9075-1992 : Information Technology - Database Languages SQL Technical Corrigendum 1

- ANSI/ISO/IEC 7185-1990 : Programming Language PASCAL (Revision)

- ANSI X3.113-1987 (R1993) : Information Systems - Programming Language - Full BASIC

Von all diesen Sprachen ist Ada die am strengsten normierte Sprache.

Low-Level Ressourcen

Der Zusammenhang zwischen dem, was in einer Programmiersprache geschrieben wurde und dem, was tatsächlich auf einem Computer abläuft, kann abhänig von der verwendeten Programmiersprache explizit oder implizit sein.

Explizite Annahmen eines Programmierers bezüglich der Implementation einer speziellen Spracheigenschaft erschweren das Erreichen von Maschinenunabhänigkeit, was zur portablen Programmierung benötigt wird.

Implizite Annahmen treten dann auf, wenn der Programmierer, der eine bestimmte Sprache und einen bestimmten Computer für gewöhnlich verwendet, diese als gegeben voraussetzt. Eine Annahme, die für die meisten Implementationen gültig ist, kann in einer neuen Umgebung anders sein und nichts funktioniert mehr.

Fehlerbehandlung

Jede Sprache behandelt auftretende Fehler unterschiedlich, wobei es ebenfalls noch Variationen innerhalb von Sprachimplementierungen geben kann. Compiler, die einige Kompilierzeit- oder Laufzeitfehler unentdeckt lassen, können in diesem Bezug sehr gefährlich sein. Sie akzeptieren Programme, die ein genauerer Compiler zurückweisen würde. Diese Problem tritt so häufig auf, daß es als "übliches" Portierungsproblem angesehen werden kann.

Mögliche Lösungen und deren Konsequenzen

Verschiedene Lösungen wurden verwendet, um die oben beschrieben Probleme zu lösen. Eine der zuverlässigsten ist die Verwendung nur einer üblichen Untermenge der Befehle einer Programmiersprache, von der auszugehen ist, daß sie auf allen Zielmaschinen in der gleichen Weise implementiert wurde.

Für diesen Zweck existieren Programme, die diesen Ansatz durch automatische Überprüfung unter stützen. Sobald der Programmierer einen der nicht in der Untermenge vorhandenen Befehl verwenden will, wird beispielsweise eine Warnmeldung ausgegeben.



Eine andere Lösung ist ein Hilfsprogramm zu entwerfen, daß automatisch von einem Dialekt in den anderen übersetzt. Es kann möglich sein, daß die übliche Untermenge so klein ist, daß sie nicht mehr sinnvoll anwendbar ist oder daß diese Beschränkung bei wirklich implementationsunabhänigen Lösungen zu nicht tolerierbaren Ineffizienzen führt.

Die letzte, oft vergessene Lösung, ist einfach eine andere Programmiersprache zu wählen. Einige Sprachen sind soweit standardisiert, daß die Probleme mit der Übertragbarkeit wesentlich leichter zu lösen sind, als bei anderen Sprachen.

Rainer Hansen

Große Werbeaktion

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User Ihr Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Hier können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins überzeugen.

Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter der Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu.

Power per Post

Postfach 1640 - 75006 Bretten

Tel. 07252/3058 - Fax: 07252/85565

ATARI magazin Hefte

Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden

Ist Ihre Sammlung noch nicht völlständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen.

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. **Das Einzelexemplar kostet hier nur DM 2,50.**

O 3/87	O 3/88	O 8/88	O 4/89	O 8/89
O 4/87	O 4/88	O 10/88	O 5/89	O 9-10/89
O 5/87	O 5/88	O 12/88	O 6/89	O 11-12/89
O 6/87	O 6/88	O 1/89	O 7/89	
O 1/88	O 7/88	O 3/89		

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name Straße

PLZ/ORT

O Bargeld (keine Versandkosten) O Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

VORSCHAU

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe interessante Berichte, Tests, Neuheiten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle User aktiv am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten mitzumachen, um das Magazin aufregend zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

Die Ausgabe 6/96 erscheint im Oktober

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständig freie Mitarbeiter:
Rainer Hansen
Ulf Petersen
Harald Schönfeld
Thorsten Helbing
Kay Hallies
Florian Baumann
Markus Rösner
Frederik Holst
Lothar Reichardt
Daniel Pralle
Stefan Heim
Sascha Röber
Rainer Caspary
Falk Büttner

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
75006 Bretten
Tel.: 07252/3058
Fax: 07252/85565
BTX: 07252/2997

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Großer Programmierwettbewerb

Preise im Gesamtwert

von 200,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

1. Preis: Gutschein in Höhe von DM 50,-

2.-5. Preis: Gutschein in Höhe von DM 20,-

6.-10. Preis: Gutschein in Höhe von DM 15,-

Großer Programmierwettbewerb (Sommer 1996)

Hier nun die Gewinner

1. Diskline-Vorspann (Raimund Altmayer, Heiko Bornhorst)
2. Nationalitätskennz. (S. Schneidenbach, Crottendorf)
3. Diskline-Titelmusiken (Uwe Jacob, Aschersleben)
4. Spirale in 256 Farben (Markus Dangel, Ostrach)
5. Gag-Geschichtenerzähler (Markus Dangel, Ostrach)
6. M.-Jackson-History-Demo (Frank Hering, Wonfurt)
7. Diskline-Verbesserungen (Markus Dangel, Ostrach)
8. Dreiunddreißig (Frank Hering, Wonfurt)
9. Devisen-Umrechnungen (Jörg Bessen, Rostock)
10. 6 Wochenrennen (Dirk Jobsky, Berlin)

Schicken Sie Ihre Programme an

Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten